SUPER GAMEPOWER

5 NOVOS GAMES DE FUTEBOL!

www.sgp.com.br

Nº 53 - R$ 4,00

NOVA CULTURAL

6642

MISSION IMPOSSIBLE

MAIS AÇÃO NO NINTENDO 64

DETONADO: 191 FOTOS DE BREATH OF FIRE III

393 GOLPES DE WWF WARZONE (P.STATION/N64)

POCKET FIGHTER: LUTADORES EM MINIATURA NOS 32 BITS

ROAD RASH 3D (P.STATION)

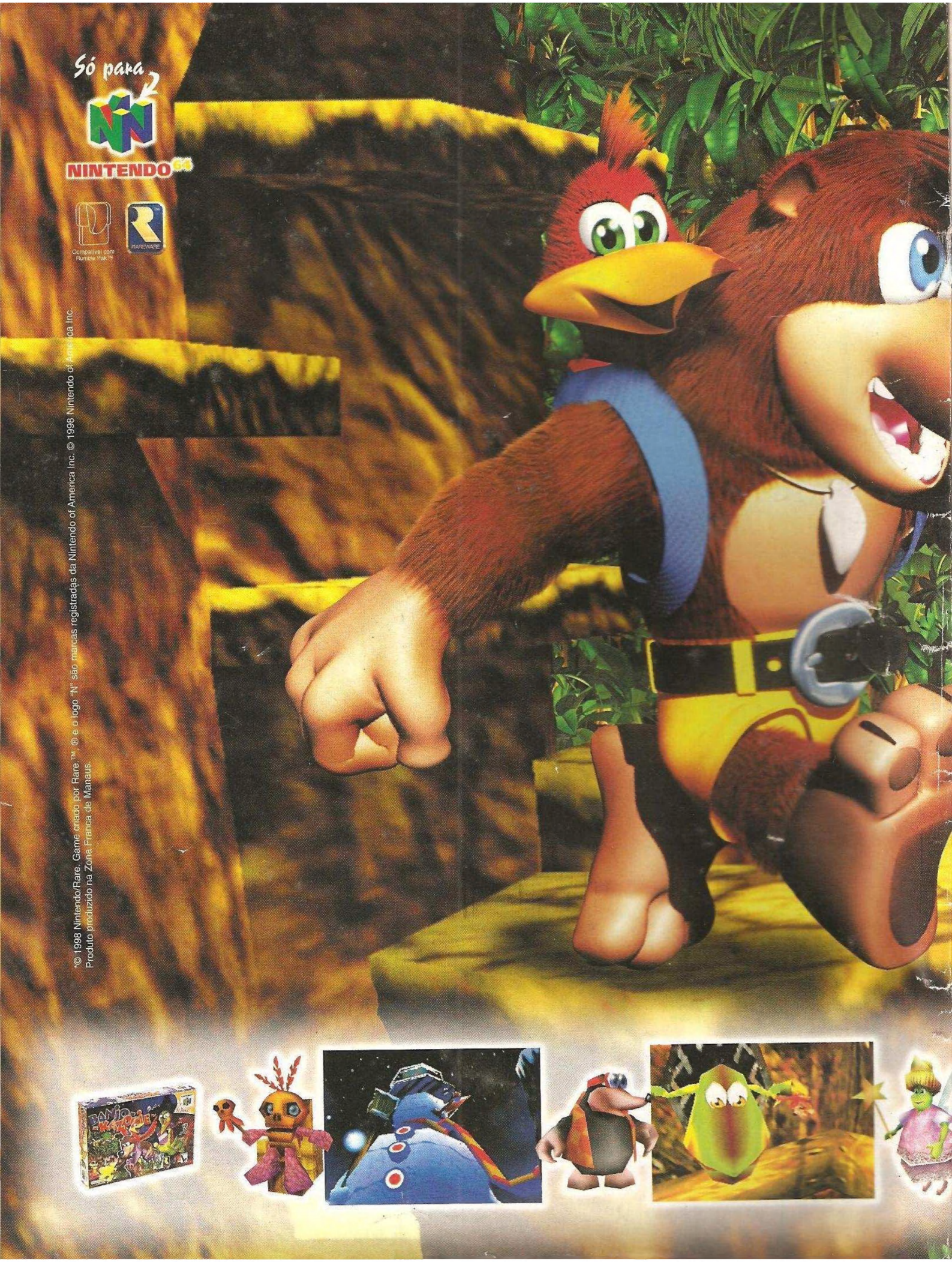
D2: AS PRIMEIRAS IMAGENS DE UM JOGO PARA O DREAMCAST

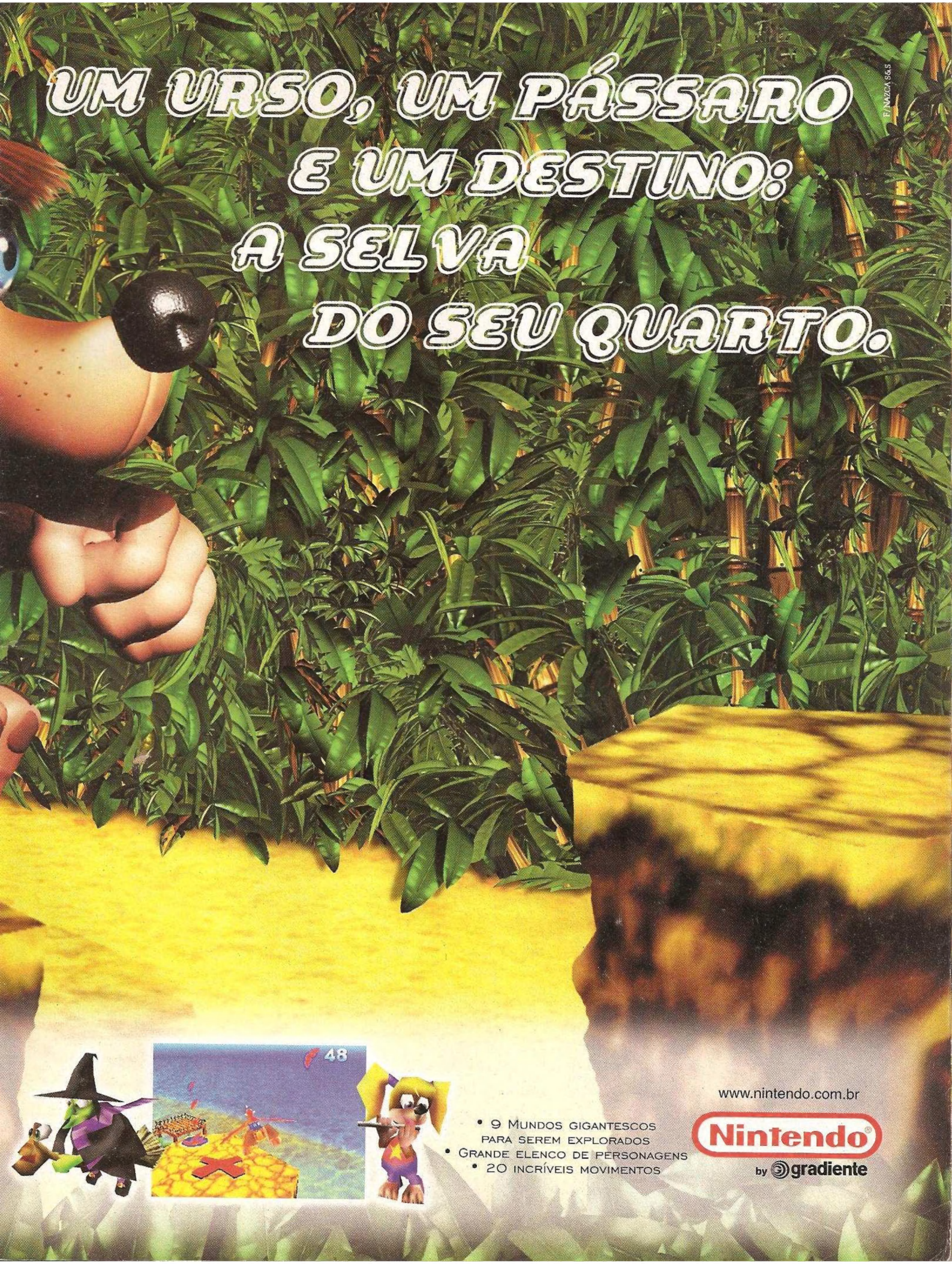
GAMEPRO DIRETO DOS USA

ISSN 0104-611X

00053

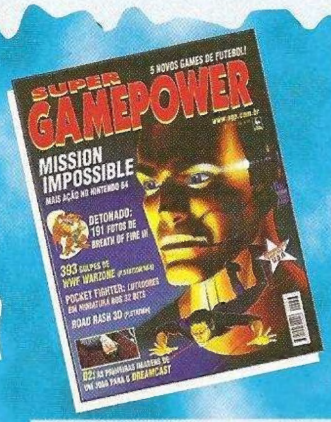
9 770104 611006


Só para
NINTENDO 64
Compatível com Rumble Pak™
RARE
*© 1998 Nintendo/Rare. Game criado por Rare.™, ® e o logo "N" são marcas registradas da Nintendo of America Inc. © 1998 Nintendo of America Inc.
Produto produzido na Zona Franca de Manaus.


UM URSO, UM PÁSSARO
E UM DESTINO:
A SELVA
DO SEU QUARTO.
F/NAZCA S&S

• 9 Mundos gigantescos para serem explorados
• Grande elenco de personagens
• 20 incríveis movimentos
www.nintendo.com.br
Nintendo®
by gradiente

SUMÁRIO



JOGOS DESTA EDIÇÃO

NINTENDO 64

GT 64 Championship Edition	15
Mission: Impossible	18
Quest 64	20
Rayman 2	14
Rush America	17
S.C.A.R.S.	14
World Cup France '98	45
WWF Warzone	38

DREAMCAST

D2	12

SATURN

Pocket Fighter	22
World Cup France '98 Road to Win	46

P.STATION

Asteroids	16
Azurre Dreams	30
Breath of Fire III	54
Cool Boarders 3	14
Dynamite Soccer '98	47
Formation Soccer '98	47
Jersey Devil	29
Kitchen Panic	37
Lunar: Silver Star	36
Messiah	15
N2O Nitrous Oxide	29
Paranoia Scape	37
Pocket Fighter	22
Rayman 2	14
Rebus	36
Road Rash 3D	28
S.C.A.R.S.	14
Streak	16
Syphon Filter	15
Tetris	37
The King of Fighters '97	24
Thrill Kill	16
Thunder Force V	26
Tomb Raider III	13
Vigilante 8	25
Winning Eleven 3: World Cup France '98	44
WWF Warzone	38

SNES/MEGA

Battletoads	64

ARCADE

Bloody Roar 2	14

NEO GEO

The King of Fighters '98	17

NEO GEO 64

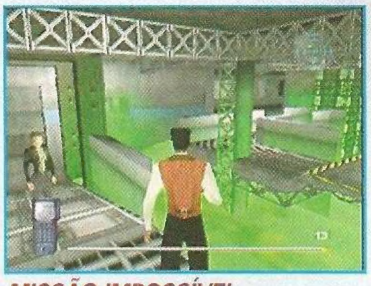
Samurai Spirits 2	13

PC

Addiction Pinball	37
Mith	33
Monster Truck Madness 2	36
Unreal	32
Wargames	36

Ilustração de Capa: ROKO

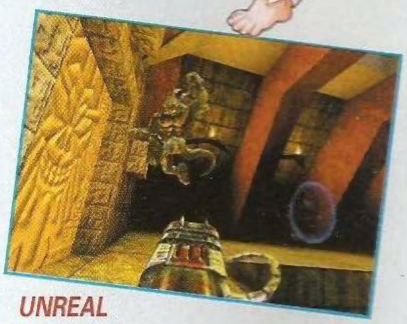
SUPER GAMEPOWER



MISSÃO IMPOSSÍVEL
A febre dos agentes secretos traz mais um campeão de audiência do cinema para o Nintendo 64 (pág. 18)

FORÇA NO TIRO
Thunder Force V está entre os lançamentos (pág. 26) e também nas dicas da edição (pág. 51)

MINIATURAS EM ALTA
Os lutadores de Pocket Fighter estão no P.Station e no Saturn (página 22)



UNREAL
PC ganha um legítimo herdeiro dos melhores jogos de ação (pág. 32)

ESPORTE TOTAL 44
A Copa acabou, mas tem muito futiba rolando

CIRCUITO ABERTO 10
Com a Internet, a história do videogame aparece

DETONADO 54
Quem quiser chegar ao final de Breath of Fire III vai ter de suar a camisa

PRÉ-ESTRÉIA 12
As imagens de D2, o primeiro jogo do Dreamcasta a dar as caras

FLASHBACK 64
Battletoads, ação nas telas do Mega

PAINEL 36
PC e P.Station continuam a ter jogos saindo pelo ladrão

GOLPE FINAL 38
Confira 393 golpes de WWF Warzone

OS JOGOS DA SEÇÃO SGP DICAS

NINTENDO 64		Gex: Enter the Gecko	48
All Star Baseball '99	49	Ghost in the Shell	53
Kobe Bryant in NBA Courtside	53	Guilty Gear	50
Wild Choppers	50	Hot Shots Golf	48
		MDK	49
SATURN		Mortal Kombat 4	51
GT 24	50	Need for Speed III	49
Savaki	50	Rascal	52
The House of the Dead	52	Theme Hospital	48
Vampire Savior	50	Thunder Force V	51
		Triple Play '99	52
P.STATION		Vigilante 8	52
Downhill Snow	50		
Felony 11-79	52	**SNES**	
		Rockman & Forte	51

SGP CARTAS

BILL GAMES

Eu preferia... fazer exatamente o que eu faço! As aulas estão de volta, o tempo para o videogame está menor e o Chefe, pra você lembrar dos bons momentos das férias, mandou fazer um adesivo com a frase que, com certeza, tá na cabeça de todo mundo. Além do adesivo, tem jogo bom pra caramba. Tem o *Mission Impossible*, para o Nintendo 64; um superdetonado, de 10 páginas e 191 fotos de *Breath of Fire III*, para P.Station, um RPG da hora; tem golpes a dar como pau de *WWF Warzone* (P.Station e N64). No Esporte Total o futebol ainda é a bola da vez, com 5 jogaços. A Pré-Estréia traz as fotos de *D2*, as primeiras de um jogo para o Dreamcast. Se você gosta de saber toda a história do videogame, vá até o Circuito Aberto e veja os sites que contam tudo sobre isso. E você, Mané, preferia o quê?

O CHEFE

Eu quase chorei. Quando vi o Circuito Aberto deste mês, fiquei mesmo muito abalado. Com toda aquela história de videogames antigos, Pongs Pac-mans, a nostalgia rolou solta na cabeça do gringo. Fiquei lembrando de quantas tardes passei correndo atrás de novidades, embalado pelos ventos lá da minha Califórnia. E, é claro, ao rememorar os meus primeiros games e arcades, lembrei também das primeiras namoradas. Pior: daquelas que eu quis muito que fossem namoradas, mas que acabaram esnobando o gringuinho aqui. Mas o tempo passou e cá estamos nós. O negócio é o seguinte: esse interesse pela história é só deste Américo-brasileiro que vos fala? Ou é de todo mundo que gosta de jogos? A pergunta é esta: Você tem muito, pouco ou nenhum interesse pela história do videogame? Respostas na rede. Só não vale mandar lencinho pro gringo.

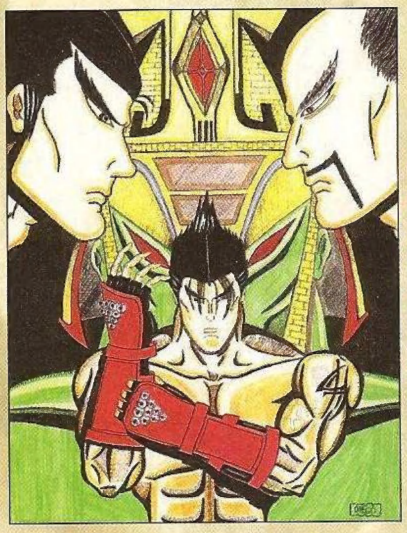
AKIRA E AGORA

Tem leitor bronqueado por aí. E com razão. O Célio do Carmo, de Ipatinga, MG, perguntou para quê serve o Kiai. Obteve como resposta que, além de mãos brilhantes, deixa seu primeiro golpe indefensável. Não é bem assim. O golpe fica mais forte, mas não indefensável. Funciona como se fosse um contra-ataque. Mas bem pior que isso aconteceu com o leitor Marcelo, não identificado, que nos perguntou, via Internet, se era mesmo possível jogar com o Akuma em Resident Evil 2. Confiando na palavra, ou melhor, na garganta de outros leitores que confirmaram esta notícia publicada na revista EGM, a redação, sem testar a dica, disse que era possível. Não passava de uma piada de 1º de abril. O Chefe já sentou a chibata.

SGP CARTAS

ARTE NO ENVELOPE

Criatividade, qualidade no traço, sensibilidade na cor. É, o paraibano Adjain da Silva ganhou o respeito da galera com tantas virtudes. Vai levar uma mochila do Nescau pra casa. De quebra, o Chefe está pensando em criar um nome artístico para ver se o cara muda a assinatura dele...



Jin, Kazuya e Heihachi – a família está reunida no desenho do Diego Andrade, de Belém do Pará, PA

PREMIADO

Gex assume a cadeira dos pilotos da SGP e detona Mario Kart no desenho do Adjain da Silva, de João Pessoa, PB. Vai levar a mochila pra casa

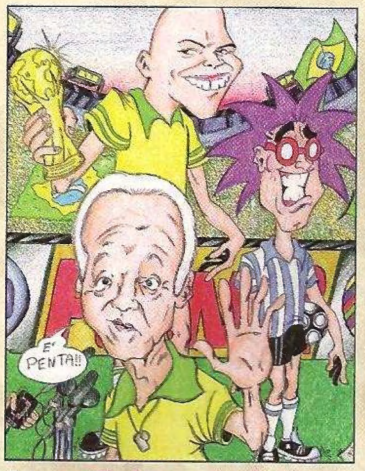
Tá todo mundo fazendo loucuras para ganhar o prêmio. O Wellinton Poletti, de Leme, SP, resolveu puxar o saco do Chefe

O Chefe tá todo feliz no desenho do Fábio da Fonceca, de Atibaia, SP. Até parece que ele não sabe o final do filme

As cartas para esta seção devem ser enviadas com nome completo, telefone, idade, endereço e o CPF do leitor ou de seu responsável

O Gilberto Merlo, de Marilândia, ES, teve a manha de fazer o Oscar da equipe da SGP. O Chefe revelou seu lado Sheeva e ficou com o troféu do mais feio

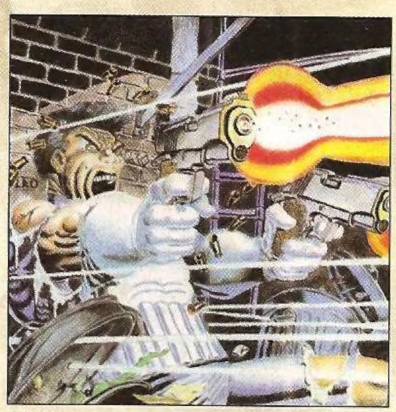
FAÇA ARTE COM



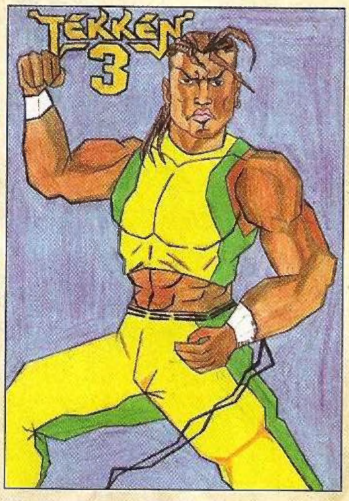
O que o Chefe, que é ruim de doer no futebol, está fazendo aí? Só o Fábio Vessoni, de Borborema, SP, pode responder

Os lutadores de Dragon Ball Z voltam à Arte no Envelope no desenho do Romulo Urbieta, de Santa Catarina

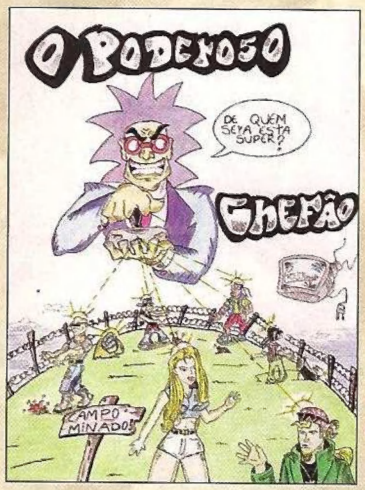
O Ricardo de Melo, de São Miguel Paulista, SP, tá doidão. Misturou os Tiny Toons com os X-Men e olha só o que saiu



Frank Castle, o Justiceiro, abre fogo contra o mal. O desenho é do Leandro Pinto, de São Paulo, SP



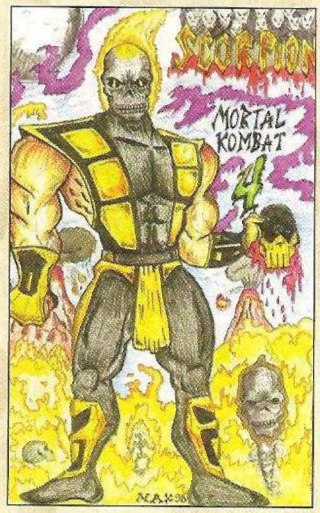
O José da Silva, de Limeira, SP, caprichou na pose do capoerista Eddy Gordo, que de gordo não tem nada



O Cristiano Gomes, de Formosa, GO, está enganado. O Chefe controla seus súditos, mas usa outras armas...

O Carlos Vidal, de Campo Magro, PR, criou uma fase para complicar a vida do Mario, que vira os olhos para entender o mapa

Olha o Chefe dando uma de espertinho pra cima da Marjô. Mal sabe ele que o Baby andou ensinando uns golpes pra ela. Garanto que vão sobrar combos até para o Augusto Simões, de Cavalcante, RJ, criador do desenho



Scorpion tira a máscara no desenho do Max dos Santos, de Marília, SP. O moço precisa de um tratamento de beleza urgente, disse a Marjô

NERGIA.
Nestlé
NESCAU
ENERGIA QUE DÁ GOSTO!

SGP CARTAS

SGP responde

CLASSIFICADOS

Vendo **um Nintendo 64** com **dois controles** (um turbo) e **três cartuchos**. R$ 450,00. Tratar com Lucas, (011) 3666-7576, São Paulo, SP.

Vendo **um P.Station** com **25 CDs**, **dois controles** e **um Memory Card**. R$ 350,00. Ou troco por **um Nintendo 64** com **dois controles** e **5 cartuchos**. Tratar com Darulin, (044) 528-5189, Assis Chateaubriand, PR.

Vendo um Saturn com **6 CDs** e **dois controles**. R$ 370,00. Vendo também **um Game Boy** com **um cartucho**. R$ 65,00. Tratar com Rafael, (041) 243-6886, Curitiba, PR.

Vendo **um Saturn** com **dois controles** e **um CD**. R$ 300,00. Tratar com Rafael, (011) 7082-7759, Osasco, SP.

Vendo **um Nintendinho** com **três controles** e **um cartucho**. R$ 60,00. Tratar com Márcia, (011) 6917-1060, São Paulo, SP.

Vendo **um Nintendo 64** com **um controle**, **dois cartuchos**, **adaptador** e **cabo RF**. R$ 370,00. Ou troco por **um P.Station**. Tratar com João Michel, rua Juquiá, 650, CEP 09185-000, Santo André, SP.

Vendo **um Saturn** com **um controle**, **três CDs** (um demo) e **cabo RF**. R$ 220,00. Tratar com Bertrand, (011) 5181-0740, São Paulo, SP.

Troco cartuchos do **Nintendo 64** pelos jogos San Francisco Rush, Fifa '98 ou Cruis'n USA. Tratar com Elvis, (011) 7822-8335, Itu, SP.

Tenho algumas dúvidas em *Resident Evil*: qual é o verdadeiro final do jogo? Jogando com Chris, qual é a senha para abrir a porta da Guard House? E como faço para tirar nota A em *Resident 2*?

Thiago dos Santos
Taboão da Serra, SP

MK: ***Não há apenas um final verdadeiro, Thiago. São dois. Com Chris, você salva Chris, Rebeccca e Jill; com Jill, salva Jill, Barry e Chris. A senha da porta para Chris é 1, 2, 4, 5. Para tirar nota A você não pode usar Sprays e nem armas secretas e deve acabar o jogo em menos de três horas.***

Vi as dicas que vocês deram para o Marcos, de São José, mas ainda não consegui montar o boneco de neve em *Super Mario 64*. Vocês podem me dar informações mais detalhadas?

Carla dos Santos
Marília, SP

MB: ***é pra já, Carlinha. Primeiro você tem de pegar as quatro estrelas. Na quinta estrela, você deve apostar uma corrida com a cabeça do boneco, que está do outro lado da casa. Não saia da pista, vá até o corpo do boneco e fique atrás dele.***

Tenho um Nintendo 64 e estou cheio de dúvidas. Para que serve o compartimento EXT em baixo do console? E o Game Shark, para que serve? Ele pode causar algum dano ao console? Existe algum cartucho de memória ou Rumble Pak original mais potente que o normal?

Raphael Rosa
Vila Velha, ES

MK: ***ufa! Vamos lá. O EXT serve para conectar periféricos, como o 64DD, se ele sair algum dia... O Game Shark entra no jogo e cria efeitos especiais ("engana o jogo"): vida infinita, itens infinitos etc. Não causa nenhum dano ao console, mas, como induz a situações que não foram previstas na programação, pode travar o jogo. Não existe memória ou Rumble Pak mais potente.***

Escreva sempre para SuperGamePower, a melhor revista de games do planeta!! O chefe quer saber sua opinião sobre o que rola em SGP.

SUPERGAMEPOWER
Caixa Postal 9442
São Paulo, SP
CEP 01050-970

www.sgp.com.br

sgp na rede

Tenho o jogo *Final Fantasy VII* e não consigo pegar o Chocobo Dourado. O que devo fazer?

Anselmo
anselmo@uol.com.br

MK: para pegar o Chocobo dourado você deve ter os Chocobos preto e amarelo. Os dois devem estar no nível S e você tem de cruzá-los com a zeio nut. Basta fazer isso e o Chocobo dourado será seu. Certo?

O que tenho de fazer para conseguir a carteira de motorista nas séries B1 e B2 de *Gran Turismo*?

Anagua
anagua@hotmail.com

LM: é bastante simples, mano. Você tem de correr e parar, parar de verdade, na marca dos mil metros, na área quadriculada.

Consegui o Limit Break 4 do Barret em *Final Fantasy VII*, mas não consigo usá-lo. Será que meu level é muito baixo?

Leandro Lira
e-mail não identificado

MK: Leandro, para que o Barret aprenda a usar o Limit Break 4 você deve ter o segundo Limit Break 3. Isso vale para todos os personagens, exceto Cait Sith, cujo último limit é o 2.

Como são feitos os jogos para videogame e computador?

Fernando
megamanx@uol.com.br

BG: Fernando, os jogos são feitos com as linguagens de programação C, C ++ e Assembler. As animações são feitas quadro a quadro no caso de um jogo 2D. Se o jogo for poligonal, usa-se um modelo 3D em que são determinadas coordenadas. A música pode ser apenas gravada, se o jogo for em CD ou pode ser convertida em dados digitais, método que serve para CD ou cartucho. Tomara que tenha ajudado.

Os 10 mais procurados

James Bond, com tantos prêmios mundo afora, segue em primeiro e continua arrancando suspiros da Marjorie. Fifa '98 – segundo lugar no mês passado – hoje está na lanterninha, iluminando o caminho para International SuperStar Soccer 64, que subiu da quinta para a segunda colocação. Também subindo, Resident Evil 2 passa da oitava para a sexta posição. Lara Croft e X-Men Vs. Street Fighter voltam à parada e ocupam a quinta e a nona posição. Formula 1, para Nintendo 64, estréia em oitavo lugar. No vai e vem, Tekken 3, Need for Speed 3 e The King of Fighters '97 mantêm a posição no ranking.

	Jogo	Console	Gênero
1	Goldeneye 007	Nintendo 64	ação
2	ISSS 64	Nintendo 64	esporte
3	Tekken 3	P.Station	luta
4	Need For Speed 3	P.Station	corrida
5	Tomb Raider 2	P.Station	ação
6	Resident Evil 2	P.Station	ação
7	The King of Fighters '97	Saturn	luta
8	Formula 1	Nintendo 64	corrida
9	X-Men Vs Street	Saturn	luta
10	Fifa '98	Nintendo 64	esporte

Fontes: em São Paulo, Crazy Games (011) 578-6353, JCB Games (011) 217-1186, Point Games (011) 212-4045; em Aracaju, Classe A (079) 224-2715; em Goiânia, Bomber Video (062) 218-1917; em Salvador, Só Games (071) 240-6353.

CIRCUITO ABERTO

VIDEOGAME JÁ FAZ HISTÓRIA

Quando o Museu Nacional do Arcade e do Videogame fechou as portas, boa parte da história do videogame ficou desabrigada. Dois arcades Computer Space – o primeiro arcade da história –, o Pong original, toda a série Pac-man e outros arcades clássicos, como Dig Dug e Donkey Kong, foram trancafiados e deram adeus ao público. O museu, em Missouri, nos EUA, era um dos poucos lugares para se conhecer o passado do videogame ao vivo. Chris Lindsay, responsável pelo acervo, não se conformou e encontrou a solução: reuniu as fotos que tinha do museu e organizou na Internet uma visita virtual ao acervo. Claro, ninguém pode jogar os clássicos via Internet. Mas a rede virou o maior canal de preservação de uma história que, mesmo curta, tem muito para contar. É possível encontrar qualquer coisa. Sites como o Digital Press, o Dave's Classics e o History of the Home Video Games dedicam-se apenas aos consoles e arcades antigos. Neles, há história e imagens. Nos dois primeiros, pode-se encontrar até emuladores – mecanismos que fazem os jogos rodar nos PCs de hoje. Há páginas que tratam de um só console. Os campeões em número de páginas são o Atari 2600 e o Coleco. A maioria das páginas é mantida por colecionadores que usam a Internet para trocar e comprar peças para sua coleção (leia texto acima). Mesmo que você não colecione, vale a pena visitar esses sites. Você vai conhecer o caminho que resultou nos modernos Nintendo 64, P.Station e que em breve nos levará ao Dreamcast.

Cleyton/Angular

Marcus Garret: um "museu" dentro do quarto, avaliado em mais de R$ 5 mil

REDE É MELHOR OPÇÃO DE COMPRA

Além de ser a maior fonte de referência quando se fala em videogame, a Internet é reduto de milhares de gamemaníacos em todo mundo. Um deles é o brasileiro Marcus Garret, que, movido pelo desejo de ter um Coleco, fez seu primeiro contato com colecionadores via rede. Hoje, Marcus tem um acervo que ocupa um quarto inteiro na sua casa, em São Paulo, e custou mais de R$ 5 mil. O valor cobre os Ataris 2600, 5200 e 7500, o Coleco, um gabinete universal e cerca de 60 placas de arcade.

ENDEREÇOS

Digital Press
http://www.digitpress.com/

Atari 2600 Collector's Homepage
http://www2.best.com/~jearney/

The Classic Video Games Cartridge List Server
http://www.xocolatl.com/carts/

Classic Home Video Games Museum
http://ns2.apmtech.com/dbrown/museum/

Arcade Museum
www.coin-op.org

Coleco Vision Home Page
http://www.infinet.com/~ngsippel/cv.html

37 ANOS DE GAMES

1961 Steve Russel, estudante do MIT, cria o primeiro jogo interativo para computador, o Spacewar.

1964 David Rosen e Nihon Goraku Bussan fundam a Sega Enterprises.

1971 Nolan Bushnel transforma o quarto da sua filha numa oficina e faz uma versão arcade de Spacewar, batizada de Computer Space.

1972 A Magnavox lança o primeiro console caseiro, o Odissey 100. O console vinha com papel para o jogador anotar os resultados. Nolan Bushnell e Ted Dabney fundam a Atari e lançam o Pong.

1974 A Atari desenvolve o Home Pong, campeão de vendas da Sears americana em 75.

1977 O Atari 2600 chega às lojas. Primeiro videogame programável, teve muitos jogos.

1978 A Atari lança Atari Football e a Midway importa Space Invaders, que viciou legiões de jogadores.

1980 A Mattel lança o Intellivision. A Namco lança Pac-Man, o mais famoso arcade, com mais de 300 mil unidades vendidas, fora as piratas. A Nintendo chega aos Estados Unidos. Os japoneses dão carta branca para Shigeru Myiamoto converter seus jogos e ele cria Donkey Kong, game em que Mario Bros aparece pela primeira vez.

1982 O ColecoVision chega ao mercado com os jogos da Nintendo para arcade.

1983 A Nintendo lança o Family Computer, apelidado de Famicom, no Japão, com versões de Donkey Kong, Donkey Kong Junior e Popeye, além do primeiro Mario Bros.

1985 A Nintendo lança o Famicom nos Estados Unidos com o nome de NES.

1986 A Sega lança o Master System.

1989 A Nintendo lança o GameBoy. A Sega contra-ataca com o Sega Genesis (Mega Drive).

1990 A SNK lança o Neo Geo, com 64 bits e qualidade e preço superiores.

1991 O SNes chega aos Estados Unidos. Sony e Nintendo se unem no desenvolvimento do P.Station, um periférico do SNes.

1992 O Sega CD é lançado pela Sega. Sony e Nintendo anunciam o fim da parceria. A Sony decide desenvolver um console de 32 bits.

1993 A Panasonic lança o 3DO, com 32 bits. A Atari lança o Jaguar, o primeiro 64 bits.

1994 A Sega lança o 32X e a Nintendo lança o Super Game Boy. Enquanto isso, o Japão joga no P.Station e no Saturn.

1995 Saturn e P.Station chegam aos Estados Unidos.

1996 O Nintendo 64 é lançado no Japão e nos EUA.

***FENÔMENO*- Até o final do ano, Ronaldinho deve entrar nos campos virtuais do P.Station e do Nintendo 64. A Infogrames assinou contrato com o craque e com a seleção brasileira pelos próximos três anos. O primeiro jogo da série - estão previstos sete - será lançado no final deste ano.**

***UNiÃO*- Nintendo e Hudson se juntaram para formar uma nova softhouse, a Manegi, que fará jogos para Nintendo 64 baseados em títulos do Game Boy. A Manegi deverá também compartilhar seu conhecimento e fornecer ferramentas para que outras softhouses desenvolvam jogos para o N64.**

***GEX BOY*- A Crystal Dynamics anunciou que está produzindo uma versão de *Gex: Enter the Gecko* para o novo Game Boy, com tela colorida, que deve ser lançado no final deste ano. O jogo será igual ao do Nintendo 64 e do P.Station, com as devidas alterações para se adaptar ao sistema.**

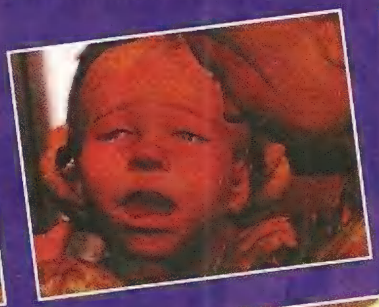
***NAUFRÁGIO PIRATA*- A polícia americana desativou um dos muitos sites que vendem CDs piratas de P.Station pela Internet. A página tinha mais de 100 títulos no seu catálogo e o responsável, Liam MacLaughlin, deverá pagar multa de US$ 100 mil por direito - copyright — infringido, e mais de US$ 1 milhão por direito de marca infringido. A Interactive Digital Software Association, que reúne as principais softhouses, já conseguiu fechar 50 sites desse tipo e afirma estar só começando sua luta.**

Pré-Estréia

É pra valer! O Dreamcast vai esquentando as baterias e as imagens do primeiro game para o novo console, D2, estão aqui para você ver. Mas tem muito mais: a terceira versão de Tomb Raider e Messiah (P.Station), Samurai Spiritis 2 (Neo Geo 64), Bloody Roar (arcade) e Rush America (N64)

D2
WARP
adventure
DREAMCAST

A primeira safra de jogos para o Dreamcast começa a aparecer. O primeiro game a ser apresentado é *D2*, continuação de *D*, que apareceu no 3DO, Saturn e P.Station. A protagonista é a mesma: Laura Parton, que também participou de *Enemy Zero*. Já em sua apresentação o jogo mostra a que virá. As imagens são claras e detalhadas. O jogo é um adventure com ação, com cenas grotescas, lembrando o estilo de *Resident Evil*. Quando aparece um monstro entra o modo de batalha. É um combate com armas de fogo, mas os detalhes ainda não foram revelados. É esperar para ver.



Previsto para o final de 98

SAMURAI SPIRITS 2

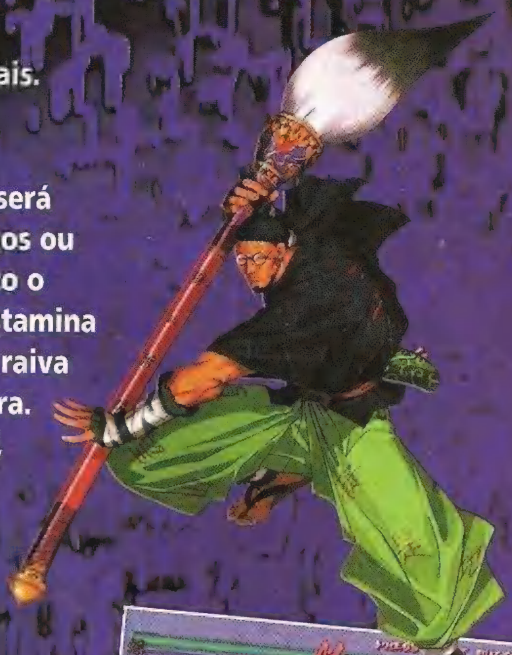
SNK

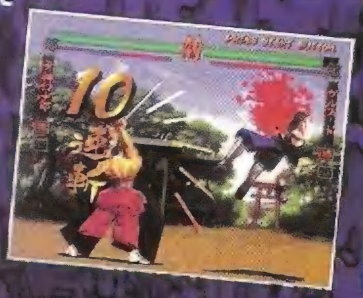
luta

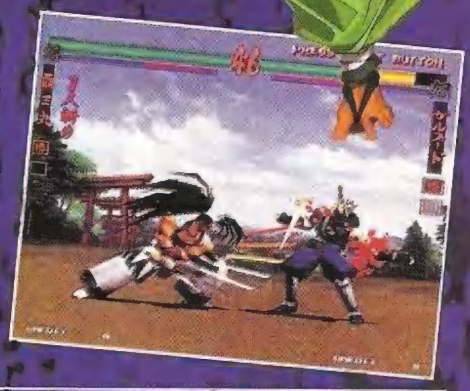
NEO GEO 64

A SNK solta a nova versão de Samurai Shodown, o segundo para o Neo Geo 64. O conceito básico não mudou, mas *Samurai Spirits 2* traz dois novos lutadores: Asura, um carinha todo vestido de preto que só pensa em vingança, e Taizan Morosumi, que ataca seu oponente com um pincel gigante. Desta vez as personalidades Slash e Bust apresentam mais diferenças e não apenas nos golpes especiais. Nesta versão, os danos são diferentes conforme o local acertado. A perda de energia será menor se o golpe for nos braços ou pernas. Na cabeça ou no tronco o estrago é maior. A barra de estamina foi eliminada e a explosão de raiva pode acontecer a qualquer hora. Os combos foram melhorados, podendo ser emendados com especiais. Vamos ver se esta versão pega pra valer.

Disponível em agosto







TOMB RAIDER III

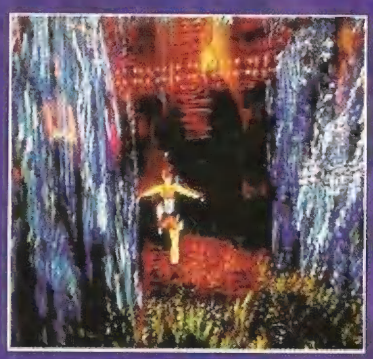
EIDOS

ação

P.STATION

De longe, *Tomb Raider III* parece o mesmo das versões anteriores. De perto, as imagens estão mais claras e definidas, e os efeitos de luz e sombra melhores. O jogo usa o joystick analógico, algo que deve acontecer com os jogos do P.Station em geral. No analógico, um direcional controla os movimentos de Lara e o outro as visões de câmera. O jogo ficou mais rápido e a heroína finalmente ganhou orelhas. São 15 fases, divididas em três episódios sem ordem definida. O giro pelo mundo, mais uma vez, está presente. As missões ganham um toque mais de agente secreto, influência de *GoldenEye* e *Metal Gear Solid*.

Disponível em novembro



COOL BORDERS 3

SONY INTERACTIVE

esporte

P.STATION

Terceira versão do melhor snowboard para o P.Station. A jogabilidade continua a mesma. Você vai descer as montanhas geladas em 32 pistas, mais duas secretas. Vai poder testar suas habilidades no half-pipe e dar incríveis aéreos nas rampas. As manobras continuam sendo o melhor do game.

Disponível em outubro

BLOODY ROAR 2

HUDSON

luta

ARCADE

Os homens-fera vão detonar de novo em *Bloody Roar 2*. A história é meio X-Men: uns pregam a guerra total contra os humanos e outros defendem a convivência pacífica. Os personagens podem ficar mais fortes transformando-se em bichos. Tem lobo, tigre, leopardo etc. É um zoológico inteiro para você lutar!

Sem data prevista de lançamento

RAYMAN 2

UBI SOFT

ação/aventura

P.STATION

NINTENDO 64

Rayman volta aos consoles com mais um side-scrolling. O herói escapa do zoológico intergalático e precisa libertar todo mundo. Para isso, deve pegar energia dos amigos ainda aprisionados e abrir as portas do Great Power. O jogo promete muito humor, suspense e rapidez.

Disponível em dezembro

S.C.A.R.S.

UBI SOFT

corrida

P.STATION

NINTENDO 64

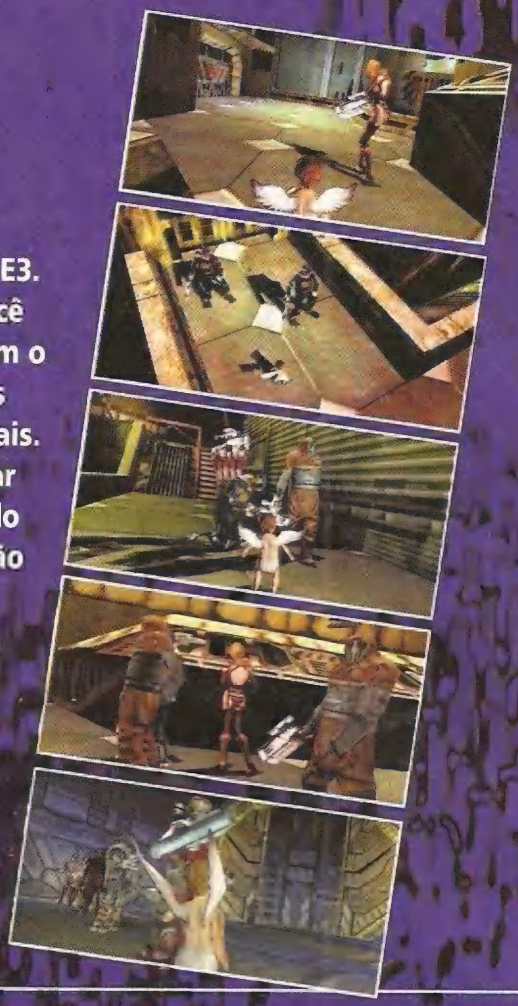
Situational Computer Animal Racing Simultation, S.C.A.R.S., é um jogo de corrida futurista com direito a tiro e ação. Parecido com *Red Asphalt*, traz 9 pistas originais, com bons gráficos e efeitos de luz e carros bem equipados.

Disponível em setembro (P.Station) e novembro (N64)

MESSIAH
SHINY
ação
P.STATION

Uma das grandes atrações da E3. Com gráficos ultra-suaves, você joga como o anjo Bob, que tem o poder de se apossar de corpos humanos e da força dos animais. Ao jogar, qualquer um vai ficar impressionado com a beleza do visual. Se a vida de anjo for tão bonita, muita gente vai se candidatar depois de *Messiah*.

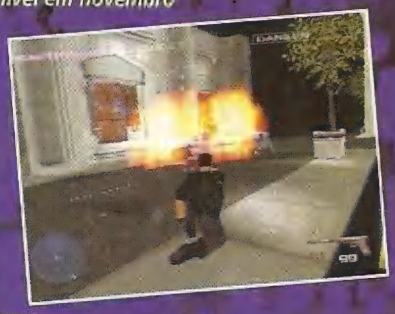
Disponível no 2º semestre de 98



SYPHON FILTER
SONY
ação
P.STATION

Syphon Filter chega para tentar preencher a lacuna de ação e espionagem no P.Station. Você é um agente secreto que combate terroristas que querem atacar os EUA com um vírus letal. A jogabilidade é em terceira pessoa, podendo mudar para uma visão panorâmica chamada sniper. Você usa 20 armas e vários objetos para explorar áreas como o metrô e bases militares.

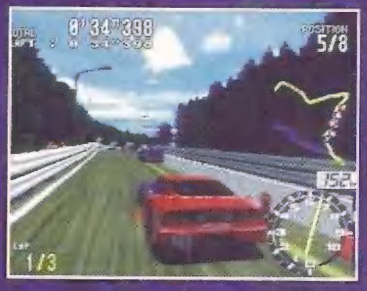
Disponível em novembro



GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION
INFOGRAMES
corrida
NINTENDO 64

A alta velocidade e a sensação intensa das corridas estão muito bem reproduzidas em *GT 64*. Nos três modos para um ou dois jogadores – Time Trial, Championship e Battle –, o jogo detona. Você escolhe entre 3 pistas, cada uma com a opção de short ou long circuit. Você tem à disposição 12 carros que pedem ajustes conforme as condições de tempo e da pista. O Rumble Pak proporciona várias opções extras de jogo, não o deixe de lado.

Disponível no 2º semestre de 98

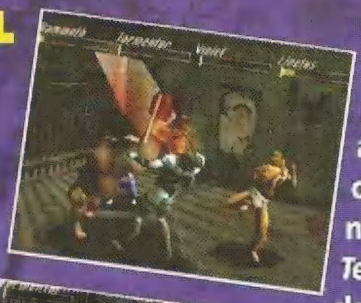


ASTEROIDS
ACTIVISION
tiro
P.STATION

Quem diria que o antigo clássico do Atari *Asteroids* teria mais uma chance. A Activision deu uma garibada no jogo e a versão para P.Station ficou ótima. Você vai pilotar aquela mesma nave por um campo de asteróides e terá de abrir seu caminho. Os gráficos 3D deram uma nova cara ao jogo. Há muito mais desafio e mais variedade na jogabilidade.

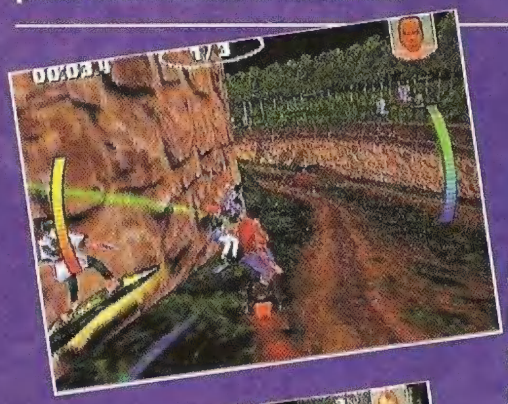
Disponível no 2º semestre de 98

THRILL KILL
PARADOX
luta
P.STATION



Desenvolvido pela Paradox para a Virgin, *Thrill Kill* tem tudo para ser o jogo mais sangrento da história do P.Station. Jogando com um dos 11 lutadores, você tem a chance de trazer o inferno para a Terra. Você pode aterrorizar, arrancando cabeças com chutes ou pisando até amassá-las. Os controles são no estilo de *Tekken*, com dois botões de soco e dois de chute. O modo multiplayer, com lutas de dois-contra-dois e três-contra-três, arrepia.

Disponível em outubro



STREAK
GT INTERACTIVE
corrida/ação
P.STATION

Jogo que mistura corrida, ação radical e conspiração. Na parte da ação *rolam* elementos de skate, surfe e snowboard. Os personagens são uma galera high-tech chamada GEMBlades, que desafia a gravidade e forma um grupo de elite com 10 dos melhores corredores.

Disponível em novembro

ROUGUE TRIP
GT INTERACTIVE
ação
P.STATION

Jogo da mesma galera de *Twisted Metal*. A jogabilidade é parecida, mas traz novidades. Como um piloto mercenário, você vai dar um rolê pela cidade procurando turistas. Ao mesmo tempo vai enfrentar os inimigos muito estranhbos que vão tentar incendiar seu carro. Você vai encontrar motoristas de táxi, de ambulâncias e até um carro que é um cachorro-quente gigante.

Disponível em outubro

RUSH AMERICA

MIDWAY

corrida

NINTENDO 64

Mais uma vez o asfalto vai queimar no N64. *Rush America* é a seqüência de *San Francisco Rush*, game que abalou o arcade e o N64. Você vai explorar os EUA, correndo em 12 pistas – Las Vegas, Lower Manhattan, Seattle, Honolulu, Los Angeles e Alcatraz, entre outras. O número de carros subiu para 16. Tem um Camaro dos anos 60, uma pick-up, um carro de rally, o tradicional ônibus hippie e muitos outros. Outro lance tradicional na série são os atalhos. Em Honolulu, por exemplo, você pode cortar caminho pela areia da praia e por um vulcão em erupção.

Disponível no 2º semestre de 98

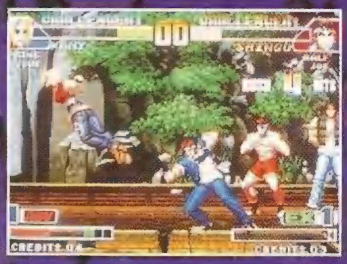
THE KING OF FIGHTERS '98

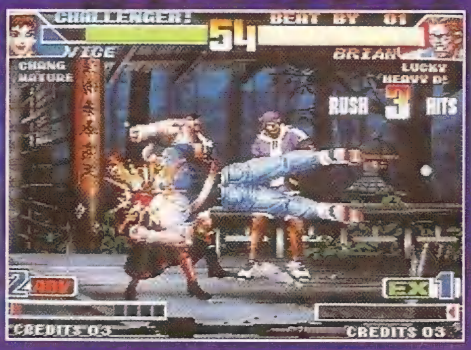
SNK

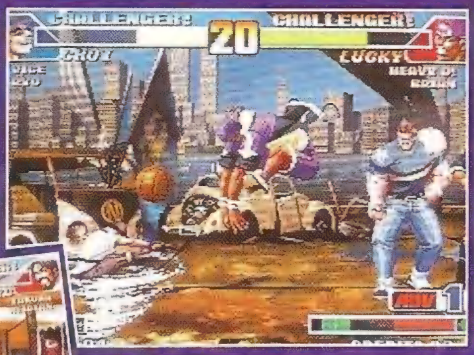
luta

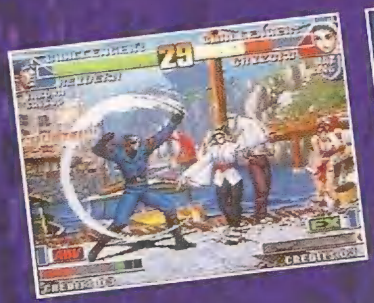
NEO GEO

Julho é época de *The King of Fighters*. A versão deste ano vem com quase todos os lutadores que apareceram até agora. Entre eles, o nostálgico time americano de 94: Brian Battler, Heavy D e Lucky Glover. Ressuscitaram até mortos como Rugal e suas secretárias: Mature e Vice. São 38 lutadores, que podem formar 8436 times. O que não tem é lutador novo. Ainda estão presentes os modos Advanced e Extra, mas há um sistema de vantagens progressivas. Parece propaganda de banco, mas não é. No Advanced, o 1º lutador pode ter até 3 estoques de golpe fatal; o 2º, tem 4 e o 3º pode carregar até 5. No Extra, a barra vai ficando menor. Que se inicie o festival campeão de porradas!



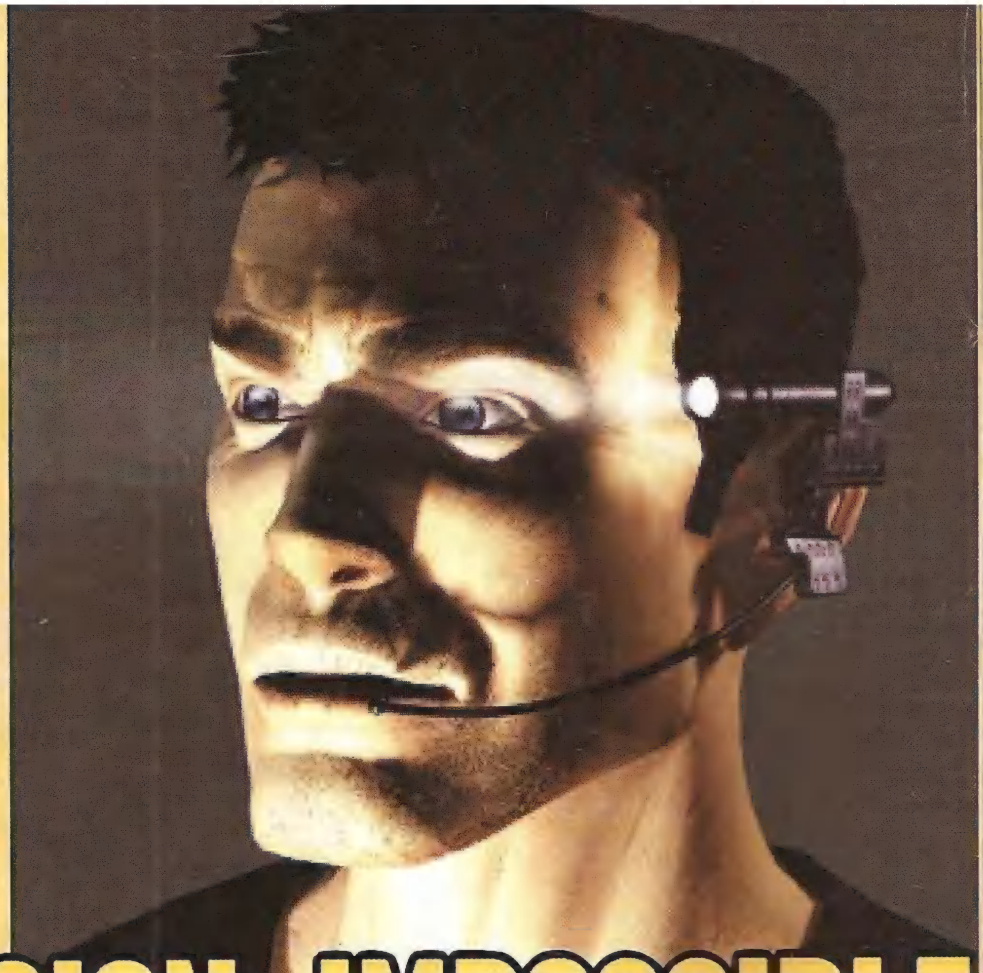






Já disponível

Por Lord Mathias



MISSION: IMPOSSIBLE

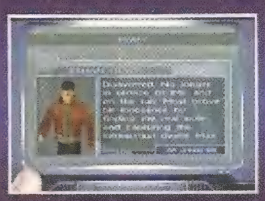
Imagine um jogo parecido com **GoldenEye**, só que com você tendo de ser mais discreto que o agente 007. **Mission: Impossible** é assim: muita ação e... cautela. Você sofre conseqüências sérias se atirar nos inimigos pelas costas e muitas vezes tem de optar por nocauteá-los. Tudo isso porque você é o agente da CIA Ethan, que tem de passar despercebido. Você logo vai sacar isso. Dependendo do seu jeito de eliminar os guardas, muitos outros podem vir atrás de você, incluindo atiradores de elite. Durante o game você pode assumir diversas identidades. Pode até disfarçar-se para entrar em áreas restritas. As missões são bem variadas. Você vai ter de usar chicletes explosivos e brigar em cima de um trem em movimento. O estilo do jogo e as missões já garantem a diversão. Mas prepare-se para as salas com detector laser, elas são uma missão quase impossível. fim

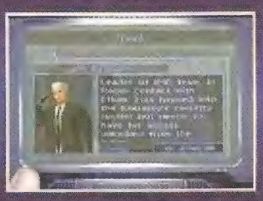
***DICA:** fale com todo mundo pelo menos duas vezes. Na embaixada, o casal que olhava o retrato vai sentar sobre partitura que você precisa*

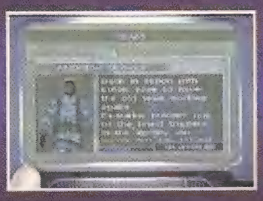
***DICA:** quando estiver na estação de trem jogando como o atirador, você vai ter de atirar com cuidado para só acertar os agentes disfarçados e não o Ethan. Alguns personagens, como o civil que oferece um cigarro para Ethan, podem ser facilmente confundidos*

***DICA:** no final da fase Interrogatory Room, fique na frente do agente enquanto ele desce pelas aberturas. Ele vai tentar abrir o elevador e você precisa ficar perto dele para passar de fase*

Os agentes da Missão Impossível







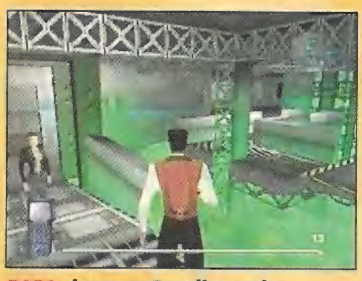
DICA: no último vagão de carga do trem, tem um cofre selado. Ache o maçarico e o tanque de nitrogênio e esquente e esfrie as duas barras de aço do cofre. Isto deverá abri-lo

DICA: na CIA Rooftop, suba nos engradados e apague as luzes. Ao achar a mala de Candice à esquerda, clique dentro do menu para trocar de roupa. Vá ao heliporto e acenda as luzes (à esquerda, na parede), elimine o guarda perto do interruptor e pegue o passcard

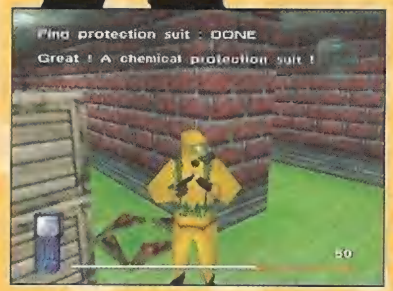
DICA: usar os ângulos certos é a manha para passar na Terminal Room. Mova as câmeras para ver os lasers com mais clareza. Fique esperto, um agente vai entrar na sala a cada 30 segundos para usar o computador

DICA: encontre de todo jeito a máscara de Golystine ao fugir da embaixada. A missão de Barne é fazer com que Golystine pareça um traidor, então, se finja que é ele e leve a arma para passar fácil de fase

DICA: no vagão do trem, neutralize todos os capangas de Max – são muitos deles. A melhor maneira de fazer isso é com um tiro bem dado, mas use apenas uma bala, porque elas podem faltar



DICA: levar a Candice pelo sistema de esgoto é complicado, porque ela é fraca. Espere sempre por ela, especialmente nas horas que você tem de pular



DICA: seu melhor item é o scanner, principalmente no no labirinto dos esgotos sob o quartel da KGB. Seu primeiro objetivo é eliminar os dois guardas que pensam que você é Golystine. Aí ache o traje de proteção contra agentes químicos no engradado depois da terceira esquina. Lembre-se, com o traje ninguém sabe quem você é, por isso vão atirar mesmo

MISSION IMPOSSIBLE

NINTENDO 64

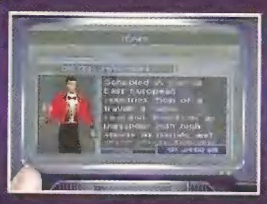
OCEAN

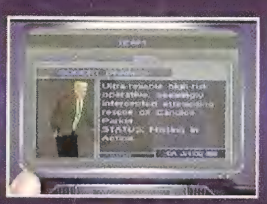
ação/aventura

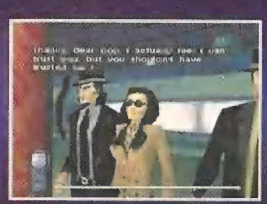
4.3

CONTROLE	4
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	4
SOM	4

20 Missões
1 Jogador





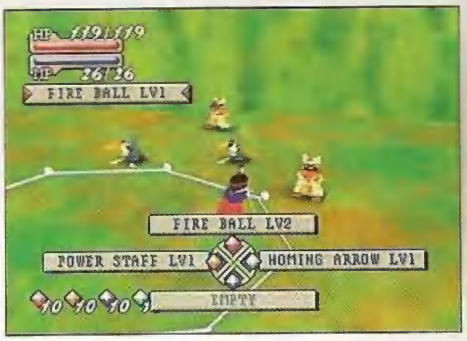


Quest 64

DICA: *a primeira coisa que você deve procurar em todas as cidades são as Town Wings. Elas permitem que você volte quantas vezes quiser e ainda pegá-las em todas as vezes que o fizer*

Da GamePro

Com certeza, qualquer RPG que pintar no Nintendo 64 vai aliviar um pouco a ansiedade que a espera de **The Legend of Zelda** está causando. É claro que **Quest 64** não é **Zelda**, mas já dá um gostinho. Os personagens são bem divertidos e a jogabilidade conhecida. Você possui magias e aquela historinha de sempre. Ao contrário da tradição, você não precisa pegar dinheirinho ou ouro para acumular e comprar itens. Com um pouco de jeito, você consegue tudo nas cidades, incluindo power-ups e talismãs. Para melhorar as habilidades dos personagens, você tem de pegar os cristais do vento, fogo, água e terra. As batalhas são simples, mas interessantes. Por exemplo, os inimigos de água são mortos pela magia de fogo, e assim por diante. Já as magias de gelo não fazem nada. Não dá para comparar **Quest** com nenhum outro RPG, mas com certeza, na hora em que **Zelda** for lançado, ele deve ficar meio de lado.



DICA: *antes de seguir para a próxima cidade ou situation point, entre em bastantes brigas. Os inimigos ficam mais difíceis antes de sua experiência aumentar*

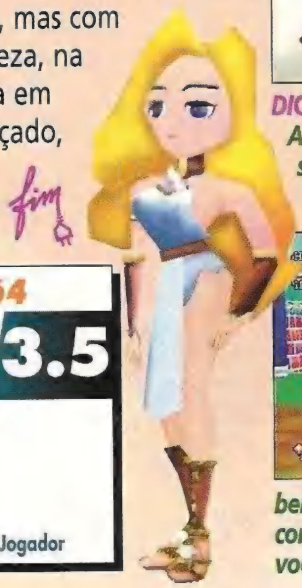
DICA: *dê uma olhada com cuidado em todos os lugares, até nos menos suspeitos, e procure por Spirits. Esses power-ups podem ser achados em vários lugares ao ar livre*

DICA: *quando enfrentar dois ou mais inimigos diferentes em uma mesma batalha, mire no que atira projéteis. Eles causam mais danos, movem-se mais rápido que os outros, mas também morrem mais rápido*

DICA: *mova-se assim que o inimigo atirar. Algumas magias podem ser desviadas simplesmente dando-se a volta*

DICA: *quando você for atingido por uma magia paralisante, use uma magia com projéteis como a Wind Cutters, que tem um bom alcance e não requer que você mire*

DICA: *assim que estiver bem de pontos e com levels bem apurados, volte para as cidades do começo e dê uma explorada nas áreas que você não tinha acesso por falta de estamina*



QUEST 64

NINTENDO 64
THQ
RPG

3.5

CONTROLE	3
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	4
SOM	3

1 Jogador

ESTA TURMA MAL ENCARADA TÁ LOUCA PARA BRIGAR COM VOCÊ.

Esqueça qualquer batalha que você já participou até agora. Mortal Kombat 4 é o combate tridimensional mais fantástico já produzido!! Agora você conta com novos personagens, golpes e arenas espetaculares, além de uma câmera inteligente que fornece uma visão dramática da ação, que se aproxima quando forem feitos ataques especiais ou de finalização. Você poderá desviar-se para o lado ao ser atacado, pegar objetos achados no meio das arenas e jogá-los contra o inimigo. Compatível com Cartucho de Memória e Rumble Pak.

BANJO - KAZOOIE — LANÇAMENTO — 2X R$ 64,50

BIO F.R.E.A.K.S. — LANÇAMENTO — 2X R$ 64,50

MYSTICAL NINJA — LANÇAMENTO — 2X R$ 64,50

QUEST 64 — LANÇAMENTO — 2X R$ 64,50

YOSHI'S STORY — 2X R$ 49,50

COPA DO MUNDO 98 — 2X R$ 64,50

SUPER MARIO 64 — 2X R$ 34,50

NINTENDO 64 — NOVO PREÇO — 2X R$ 199,50 OU 1+ 5X DE R$ 74,70

COMPRE AQUI TODOS OS GAMES DA NINTENDO SEM TIRAR O PÉ DE CASA

PILOTWINGS — R$ 49,00

KIRBY SUPER STAR — R$ 39,00

FIFA SOCCER 98 — R$ 59,00

GAME BOY COLORS — NAS CORES: AMARELA, PRETA, E TRANSPARENTE — R$ 79,00

JAMES BOND 007 — R$ 49,00

SUPER NINTENDO GRÁTIS 02 GAMES: KIRBY'S AVALANCHE E SUPER MARIO WORLD. — 2X R$ 124,50 OU 1+ 5X DE R$ 46,62

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

LIGUE AGORA (011) 7295-9666 E RECEBA EM SUA CASA

Nintendo by gradiente www.nintendo.com.br

DIRECTSHOPPING

COMPRE PELA INTERNET www.dshop.com

Ofertas válidas enquanto durarem os estoques. - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - Pagamento em mais de 2 parcelas somente para cheques. - Frete não incluso - Consoles N64 e SNS no estado de SP: frete gratuito, acrescentar R$ 30,00 de ICMS.

Por Baby Betinho

Os caras ficaram pequenos e cabeçudos, mas continuam detonando na porrada. Quem não acredita, não pode perder **Pocket Fighter**, uma das melhores conversões já feitas para os consoles de 32 bits. O jogo reúne lutadores de jogos da Capcom, entre eles **Street Fighter** e **Darkstalkers**. Todos são miniaturas, mas jogam com seus movimentos e golpes originais. Além de reunir os lutadores,

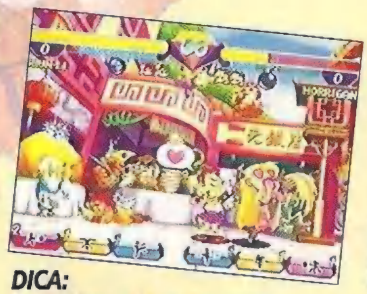
***DICA:** há 3 modos de lançar as esferas.*
1- chute + botão de especial
2- ← + chute + botão de especial
3- ↓ + chute + botão de especial

***Combo normal de Sakura:** soco, soco, chute e, para finalizar, chute novamente. O último golpe é indefensável*

Pocket Fighter trás elementos dos jogos, como as pedras que enchem a barra de super. No meio da pancadaria tradicional, rolam uns lances engraçados. Quer um exemplo? No meio de um combo, seu lutador pode trocar de roupa, transformar-se em outros lutadores e até em outros personagens conhecidos da Capcom, como Jill de **Resident Evil**. É impossível não dar risada no jogo, então, concentre-se.

fim

***DICA:** use o botão de especial para dar um guard breaker. Use o botão + ↓ ou → para mudar o ataque. Os guard breakers não podem ser defendidos*



DICA:
há 3 tipos de arremessos.
1- soco + chute
2- ←↙↓↘→ + soco + chute
3- →↘↓↙← + soco + chute

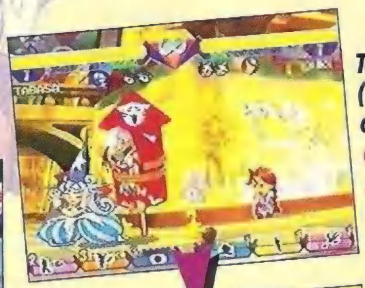
***Combo de Ken:** voadora, ↘ + soco, →↓↘ + botão de especial*

***Combo de Dan:** voadora, ↓ + soco, ↓↘→ + soco*

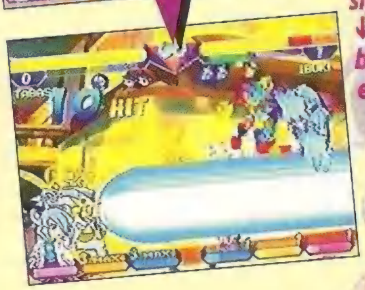
POCKET FIGHTER
SATURN/ P.STATION
CAPCOM
luta
4.8

CONTROLE	4
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	5

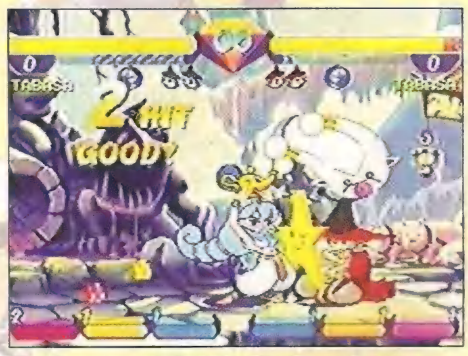
1/2 Jogador
Memory Card



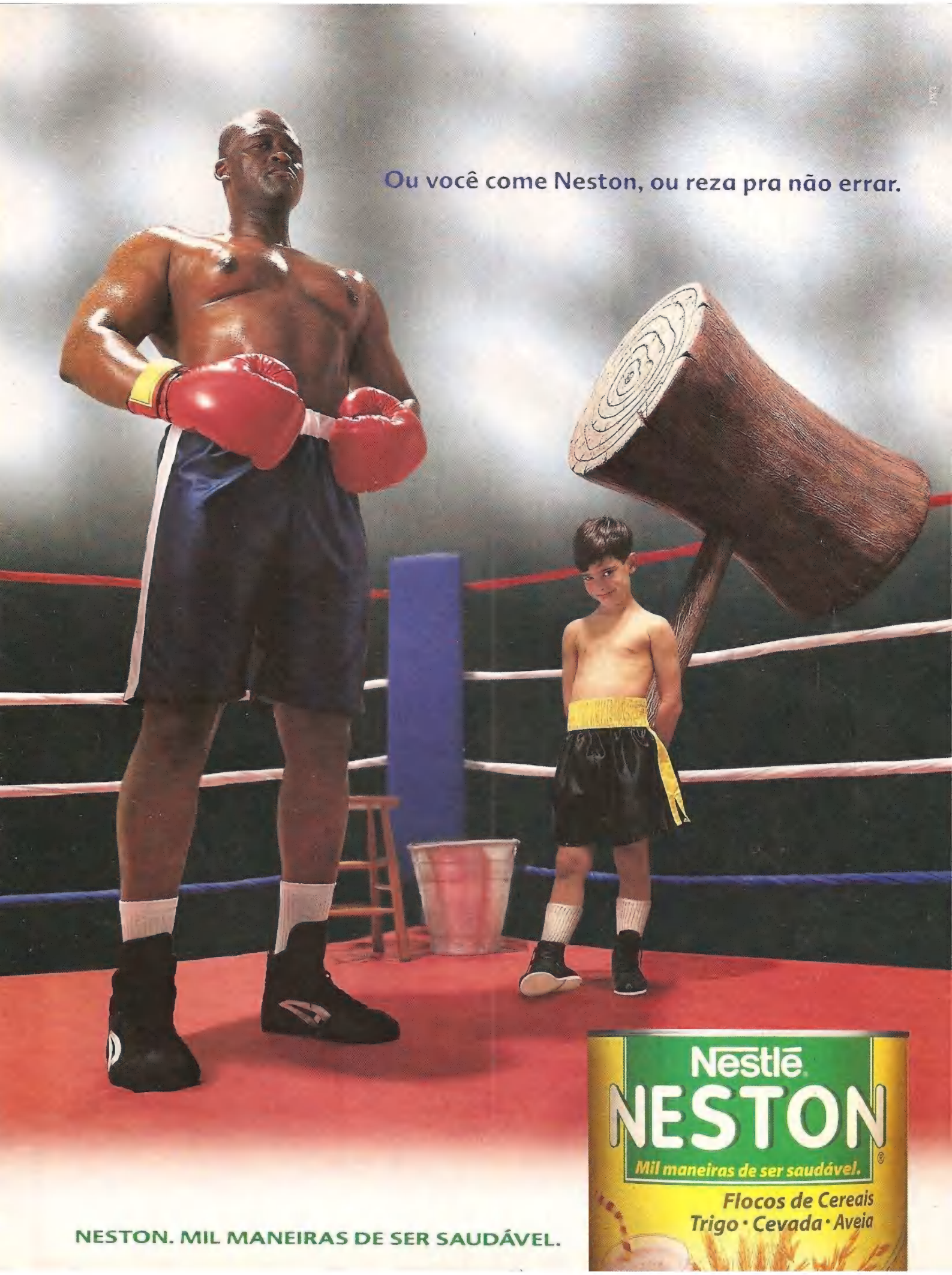
***Tabatha (Tessa) 10 hit combo:** faça o arremesso 3 e, com o oponente em queda, siga com ↓↘→ + botão de especial*



***DICA:** para dar um counter em um guard breaker, faça ← + botão de especial*

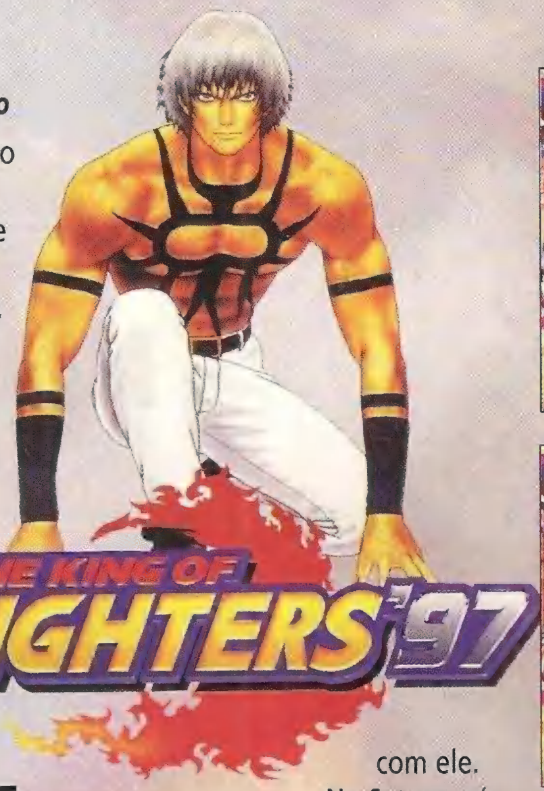


***Combo normal de Tabatha (Tessa):** soco, soco, chute e termine com chute de novo. O último golpe é indefensável*

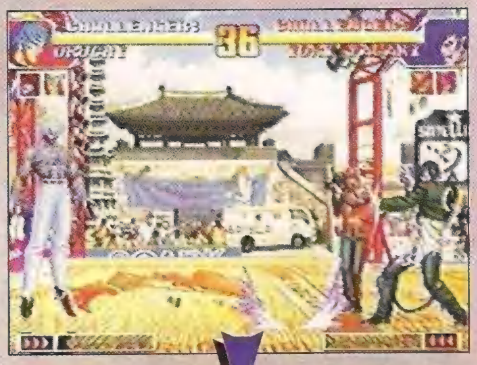

Ou você come Neston, ou reza pra não errar.
Nestlé
NESTON
Mil maneiras de ser saudável.
Flocos de Cereais
Trigo · Cevada · Aveia
NESTON. MIL MANEIRAS DE SER SAUDÁVEL.

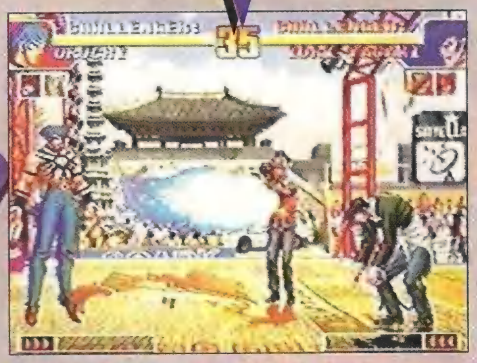
Por Baby Betinho

O Saturn ainda é o campeão quando se fala em conversões de jogos de arcade. Mas o P.Station está melhorando. E muito. Em **The King of Fighters '97**, a jogabilidade está dando um banho nas versões 96, 95 e 94 e o tempo de carregamento diminuiu bastante. A principal atração do jogo continua sendo o malvadão Orochi, vilão pra ninguém botar defeito. No arcade não é possível jogar com ele.



No Saturn, só se pode pegar o chefão no modo Practice. Sorte de quem tem um P.Station: Orochi está disponível nos modos Practice e US Mode. Contudo, seus movimentos foram alterados. Existem 29 lutadores, mais seis secretos. Esses podem ser ativados com um truque (lembram?), que ficou muito mais fácil nesta versão. Fique de olho na dica ao lado e aprenda a melhor maneira de bater.





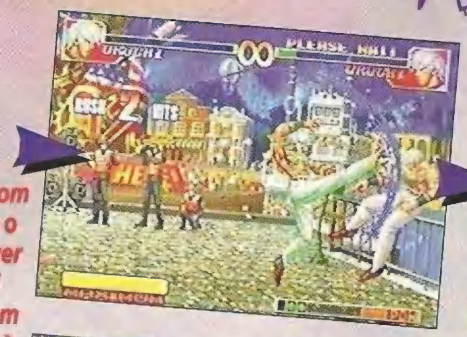
***DICA:** todos os golpes de Orochi tiram muita energia, mas esse golpe é demais. Quando o oponente soltar uma magia, faça ↓↘→ + CF para Orochi devolver a magia. Claro que a magia irá voltar com muito mais poder*

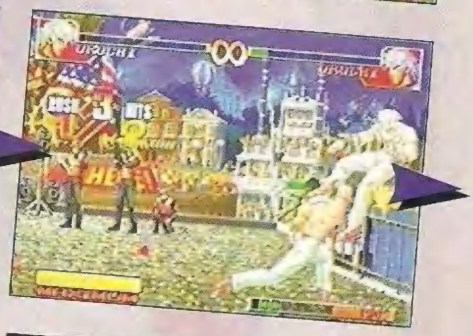
***DICA:** na tela Member Select, escolha o modo Extra ou Advanced e faça L1 + R1 e depois L2 + R2 para habilitar os lutadores secretos, inclusive Orochi*

fim

LEGENDA
SR - SOCO RÁPIDO
SF - SOCO FORTE
CR - CHUTE RÁPIDO
CF - CHUTE FORTE

***COMBO DE OROCHI:** no canto da tela, faça voadora com CF, CF. Quando o oponente estiver caindo, faça SF abaixado, CR em pé e ↓↘→↓↘→ + SF ou SR com o oponente ainda em queda para finalizar*





THE KING OF FIGHTERS '97
P.STATION
SNK
luta
4.8

CONTROLE	4
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	5

1/2 Jogadores
Memory Card

VIGILANTE 8

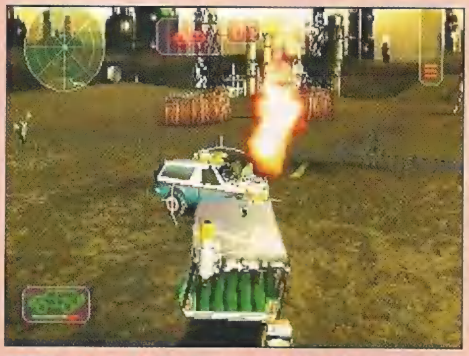
GAMEPRO DIRETO DOS USA

Da GamePro

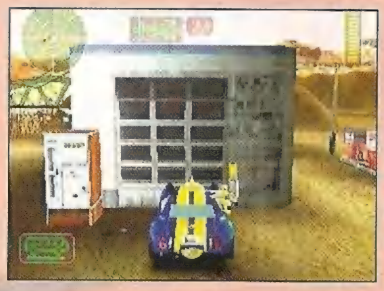
Vigilante 8 traz mais uma opção diferente, mas que lembra muito **Twisted Metal**. Trata-se de mais um game de corrida de carros com combate e gráficos excelentes. Apesar de também ter corrida, o carro-chefe do jogo são as explosões. Você vai poder destruir aqueles aviões bombardeiros gigantescos no momento da decolagem. Mas, para os pilotos, a coisa também rola bem. A briga se dá entre a gangue dos Vigilantes, que são os bonzinhos, e os Coyotes, que são os malvados. Ambas brigam pela posse das reservas de petróleo. Você escolhe entre 8 pilotos bem loucos, cada um com sua nave, e vai ter de escolher um lado para ir à luta. Talvez o único probleminha do jogo sejam os controles. Eles são um pouco desornados, o que dificulta as manobras de pilotagem. Mas isso não chega a detonar a diversão que o game proporciona.

fim

DICA: entre os Coyotes, Loki é um dos melhores. O seu veículo Glenn 4X4 73 possui a combinação certa entre tamanho e velocidade. Além disso, os mísseis dão o que falar



DICA: não solte as minas de jeito nenhum. Você pode ser pego por elas e ferrar sua própria máquina



DICA: aproxime-se das portas dos prédios com cautela e elas poderão abrir-se revelar power-ups

VIGILANTE 8

P.STATION	
ACTIVISION	4
tiro	
CONTROLE	3
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	5
SOM	4
2 Jogadores	

AS GANGUES

Com os Vigilantes

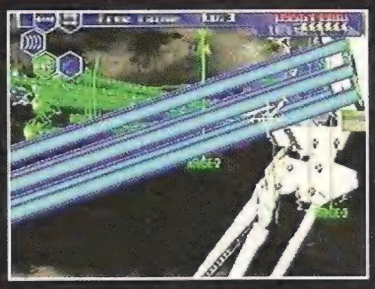
DICA: quando jogar com John Torque, seu primeiro oponente na Casino City vai atacar pela direita. Prepare alguns mísseis para recebê-lo bem

DICA: na fase Skid Resort, vá pelo bonde até o topo da montanha e solte mísseis nos oponentes

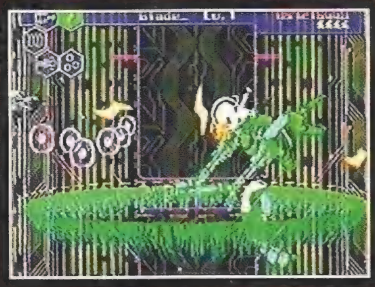
Com os Coyotes

DICA: solte as minas ao longo das retas da fase Aircraft Graveyard. Isto vai impedir que os aviões decolem

DICA: na fase Ghost Town, siga os trens e atire nos engradados para conseguir power-ups



DICA: continue usando um Over Weapon (R1 na configuração 2, a recomendada) no chefe, enquanto desvia dos lasers

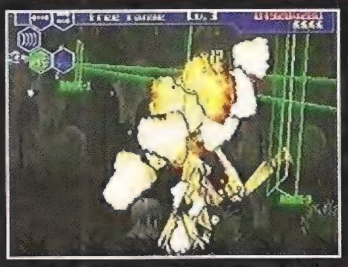


DICA: o ponto fraco do último chefe é a cabeça. Decore o padrão de ataques e mande tiros com força total

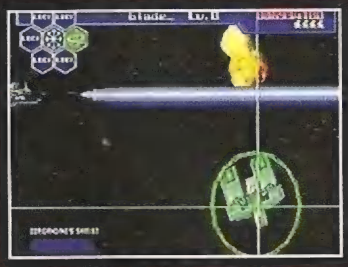
Por Marcelo Kamikaze

Em 2106, as forças terrestres encontraram uma nave de combate alienígena nos arredores de Uranus. No ano 2150, o sistema de administração Guardian, que foi construído para proteger a Terra, volta-se contra o planeta e passa a atacá-lo. O exército, então, constrói um caça com a tecnologia da nave alienígena e forma o esquadrão Thunder Force. Você é o líder do esquadrão e deve pensar rápido. A ação não pára nunca e há muitos tipos de armas, o que torna o jogo essencialmente estratégico. Quanto mais rápido você matar, mais pontos ganhará.

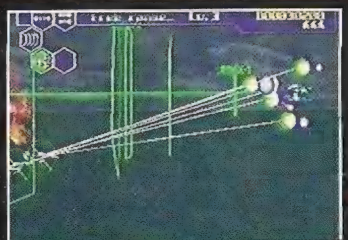
fim



DICA: derrote os inimigos o mais rápido possível para ganhar mais pontos. O 16 é o multiplicador mais alto



DICA: tente manter-se o máximo de tempo com a nave Brigandine. Para isso evite tomar tiros ou tocar nos inimigos. A Brigandine aumenta muito o poder do tiro



DICA: contra inimigos frontais, use o Twin Shot ou o laser. O All Range e o Hunter pegam em todas as direções. Há também um tiro traseiro

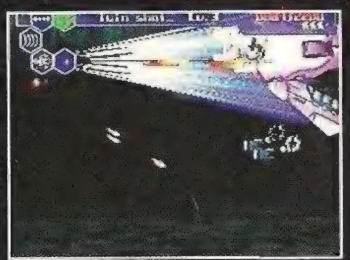
THUNDER FORCE V

P.STATION
TECHNO SOFT
tiro

4.3

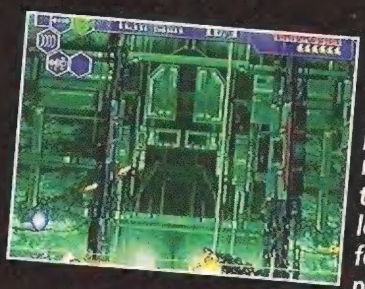
CONTROLE	5
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	4
SOM	4

1 Jogador
7 fases
Memory Card

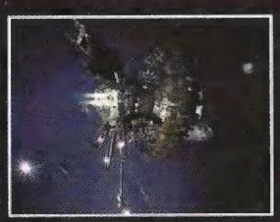


DICA: contra os chefes, use o Over Weapon do Twin Shot, que é o mais poderoso. Os primeiros mestres não agüentam nem 5 segundos desse tiro

DICA: esse é o penúltimo chefe. Mande Twin Shot em Over Weapon para detonar todas as suas partes e evitar chumbo grosso pro seu lado



DICA: nesta parte, mande tiros do local da foto para pegar rapidamente os inimigos e ganhar pontos



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PARA PLAYSTATION: AGORA CHEGOU A SUA VEZ DE DISPUTAR UMA COPA.

· PLAYSTATION ·

NOVO! AGORA COM CONTROLE DUAL SHOCK

2X R$ 174,50

OU 1+ 7X 51,27

GRÁTIS: 1 JOGO CLÁSSICO

OFERTA ESPECIAL: 1 CONSOLE + 1 GAME = CONTROLE EXTRA INTEIRAMENTE GRÁTIS*

BRINDE: COMPRAS ACIMA DE R$ 150.00 GANHAM EXCLUSIVO CHAVEIRO COM TETRIS.

ACESSÓRIOS SAT

Controle Básico	R$ 39,90
Controle Original	R$ 69,90
Conversor Japonês	R$ 39,90
Game Shark	R$ 94,90
Volante com Pedal	R$ 129,90

ACESSÓRIOS PSX

Controle Dual Shock	R$ 74,90
Controle Arcade	R$ 89,90
Controle Básico	R$ 39,90
Controle Original	R$ 69,90
Game Shark	R$ 94,90
Mega Memory Card	R$ 74,90
Volante Mad Katz	R$ 129,90

ACESSÓRIOS N64

Contr. SharkPad Pro	R$ 59,90
Controle Arcade	R$ 89,90
Controle Mad Katz	R$ 44,90
Game Shark	R$ 94,90
Memory Card 1 MB	R$ 49,90
Volante Mad Katz	R$ 129,90

· GAMES SAT ·

Japonês - 2x R$ 62,45

LUTA:
- Dead Or Alive
- Real Bout Fatal Fury
- King Of Fighters '97
- Samurai Shodown 4
- Vampire Savior
- X-Men vs. Street Fighter

· Jogos de Luta incluem cartão de memória ·

AÇÃO: (2x R$ 49,45)
- Bomberman Fight!
- Castlevania: Dracula X
- GT 24 (Corrida)
- Soukyugurentai
- Thunder Force V

Conversor para console americano: R$ 20.00 (c/ jogo)

Americano - 2x R$ 49,45

AÇÃO:
- Burning Rangers
- House of the Dead
- Resident Evil

AVENTURA:
- Enemy Zero
- Sonic Jam

ESPORTE:
- FIFA Caminho da Copa 98

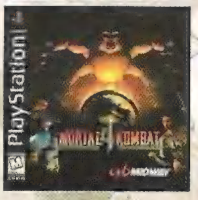
LUTA:
- Street Fighter Collection

RPG:
- Albert Odyssey
- Magic Knight Rayearth
- Shining Force 3
- Panzer Dragoon Saga

GAMES agora em 2X sem juros

· GAMES PSX ·

2X R$ 47,45 cada



AÇÃO
- C: Contra Adventure
- Mega Man X4
- Resident Evil 2
- Tomb Raiders 2

AVENTURA
- Batman & Robin
- Spice Girls/Spice World

LUTA
- Mortal Kombat 4
- Mortal Kombat Trilogy
- Pocket Fighters (Capcom)
- Tekken 3
- X-Men vs. Street Fighter

ESPORTE
- FIFA Caminho da Copa 98
- FIFA Copa do Mundo 98
- Fox Sports Soccer 99
- International SuperStar Soccer 98

ESTRATÉGIA
- Command & Conquer Retaliation
- Warcraft 2

RPG
- Elric
- Breath Of Fire 3
- Final Fantasy 7
- Final Fantasy Tactics
- Grandstream Saga
- Lunar: Silver Star Complete

SIMULAÇÃO:
- Gran Turismo
- Road Rash 3D
- The Need F Speed 3
- Turbo Prop Racing (Lancha)

· SATURN ·

GRÁTIS 4 GAMES
Virtua Fighter 2, Daytona USA, Virtua Cop e + 1 Game Clássico

2X R$ 149,50

OU 1+ 6X 49,08

IMPORTAÇÃO DIRETA EM NOME DO CLIENTE. FRETE** E IMPOSTOS JÁ INCLUÍDOS. ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO.

LIGUE AGORA (011) 7295-9666 E RECEBA EM SUA CASA

32 BITS

DIRECTSHOPPING

COMPRE PELA INTERNET
www.dshop.com

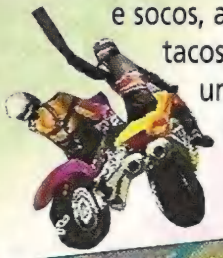
Preços e ofertas válidos enquanto durar o estoque. Jogos americanos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. Consoles funcionam no sistema NTSC. - * Controle Básico, somente para compras efetuadas em conjunto. / ** Frete não incluso para consoles e volantes. - Pagamento em mais de 2X somente para cheques. / • Consulte relação de clássicos no momento da compra.

Por Lord Mathias

ROAD RASH 3D

Road Rash 3D chega ao P.Station com uma nova cara, 3D, como diz o nome, mas a jogabilidade é a mesma que fez história no Mega: animal! Antes de começar a pilotar as motos, você tem de juntar-se a uma das quatro gangues, cada uma com atitude e rebeldia próprias. Em seguida, você parte para as 32 pistas, cheias de curvas, pulos animais e muita porrada. Seu arsenal aumentou consideravelmente. Além dos chutes e socos, agora você pode usar tacos, correntes e até uma espora. Os controles estão bem complexos. Você vai ter de pilotar e ao mesmo tempo brigar, mas o melhor é que cada moto traz uma sensação diferente. Você com certeza vai se envolver em diversas colisões, é inevitável. **Road Rash 3D** está de volta para matar as saudades, especialmente dos fãs de longa data. A única coisa que atrapalha um pouco são os gráficos no modo para dois jogadores.

fim

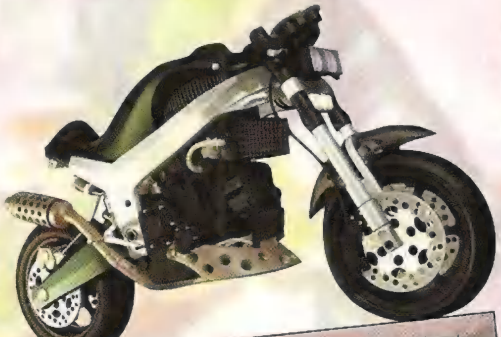


DICA: o segredo para fazer curvas em alta velocidade é tirar o dedo do botão do acelerador, sem apertar o freio, e usar os botões de Lean e Super Steer

DICA: nas curvas fechadas e subidas, fique em cima da linha amarela, é o melhor lugar para passar pelos obstáculos

DICA: guarde sempre um nitro para a reta final

DICA: se sair da pista, você pode atravessar os guardrails e outras barreiras para voltar ao asfalto sem afetar sua máquina



DICA: para acelerar mais rapidamente, aperte duas vezes X. Faça isso em uma reta, pois nas curvas não dá muito certo

DICA: não preste atenção nas mensagens do jogo. Se ouvir uma buzina é porque está prestes a colidir em um carro. Se seu piloto olhar para trás, é porque alguma coisa está vindo

ROAD RASH 3D

P.STATION — ELECTRONIC ARTS — ação/corrida — **4.8**

CONTROLE	4
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	5

12 Motos
32 Pistas
1 Jogador

DICA: evite usar os freios. Breque só em situações de muito risco

JERSEY DEVIL

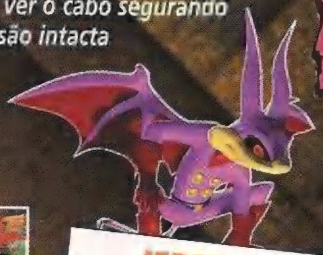
DICA: na fase Bat Caves, você não conseguirá ver todo o terreno, por isso fique atento. Se houver uma pedra pendurada, fique no centro da plataforma para ver à frente

DICA: na fase Dome Sweet Dome, detone o nativo e a aranha e, então, abra a porta para ver o cabo segurando a prisão intacta

Da GamePro

Os fãs de *Crash Bandicoot* vão adorar Jersey Devil. Este jogo de plataforma 3D também tem um personagem da família dos cangurus. Apesar de ser quase uma cópia de Crash, também vai agradar. Jersey é outro personagem que vai agradar por seu carisma. O visual é supercolorido e meio gótico, bem de desenho animado. Já a jogabilidade é daquelas que se pega a manha bem rápido. Um controle Dual Shock se adapta perfeitamente.

fim



DICA: livre-se das pedras pulando exatamente no centro do piso quando elas se aproximarem

DICA: para derrotar Dennis, no final da missão do museu, desvie até ele bater na parede e ficar tonto. Então, atinja-o

JERSEY DEVIL

P.STATION — SONY — ação — **4**

CONTROLE	3
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	4
SOM	5

1 Jogador
12 Fases

N2O nitrous oxide

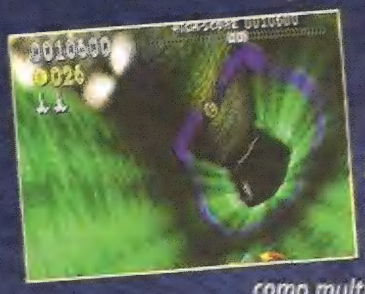
Da GamePro

N2O é uma verdadeira viagem psicodélica em forma de tiro para o P.Station. Mesmo jogando todos os jogos de tiro, você nunca vai se esquecer dos gráficos e sons de N2O. Tudo é animal: explosões detalhadas, inimigos horripilantes, corredores torcidos e cheio de entranhas. Para tentar uma comparação, *N2O* é um *Tempest 2000* mais completo e detalhado, só que um pouco menos rápido. As músicas são bem eletrônicas, bem ao gosto dos fãs de techno. Destaque para o modo para dois jogadores na mesma tela, de arrepiar.

fim

DICA: os cogumelos marrons são perigosos se você colidir. Atire de longe para eles ficarem coloridos e valiosos

DICA: nos jogos bônus, a moeda vai aparecer logo antes de o próximo alvo acertá-lo



DICA: as moedas que atuam como multiplicadores nunca caem onde você matou o inimigo. Geralmente caem no lado oposto do tubo, por isso dê um giro para cima ou para baixo quando matar um inimigo

DICA: guarde as firewalls para inimigos mais difíceis ou em situações em que você está prestes a morrer. Quando usá-la, dê um giro para pegar moedas e bônus

N2O

P.STATION — FOX INTERACTIVE — tiro — **4.5**

CONTROLE	4
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	4
SOM	5

2 Jogadores

Por Marcelo Kamikaze

Azure Dreams

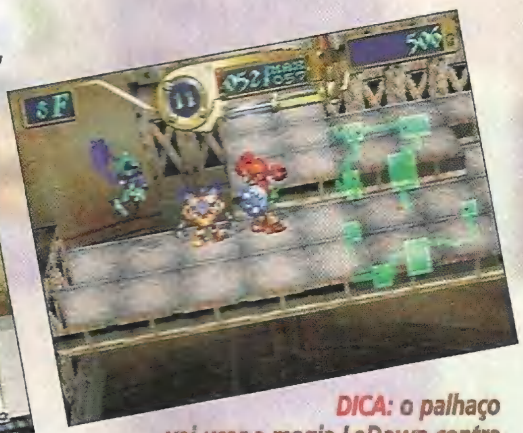
Em **Azure Dreams**, você vive em uma vila no cume da Monster Tower, um perigoso labirinto nas alturas. O habitantes da vila pagam muito bem pelos ovos gigantes encontrados lá. Quando você completa 15 anos, deve partir para uma aventura dentro da Monster Tower e ajudar a sua vila. Você deve pegar ovos, pontos e tesouros para melhorar seu status e suas habilidades, mas tem de tomar muito cuidado com as diversas armadilhas que podem encurtar sua jornada. Se você não entende muito bem o inglês vai ter um certo problema com as legendas, pois a tradução do japonês é bem fraca. Mas, com paciência, dá para entender o que eles querem dizer. O jogo tem alguns destaques interessantes. Para conseguir mais dinheiro, você pode construir um cassino ou uma pista para corrida de cavalos para apostar. **Azure Dreams** oferece muitos dos elementos de RPG já conhecidos, misturados com boas novidades. Uma boa opção para quem curtiu os games **Vandal Hearts** e **Suikoden**.

fim

***DICA:** volte os seus familiares para a sacola. A Blume Plant beastie vai tentar colocá-los contra você com a magia Brainwash*

***DICA:** pegue este vaso no andar 15 da torre e leve-o para o homem perto dos moinhos da vila. Ele vai ajudá-lo mais tarde*

***DICA:** você com certeza vai se engraçar com a Nico. Parta pra cima dela e se garanta!*



***DICA:** o palhaço vai usar a magia LoDown contra você. Tente manter um familiar entre você e ele para não perder energia*

AZURE DREAMS

P.STATION
KONAMI
RPG

3.8

CONTROLE	4
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	4
SOM	3

1 Jogador

***DICA:** dê um rolê perto dos elevadores no final de cada andar para eliminar os monstros e conseguir extra experience. É melhor enfrentá-los estando no alto*

***DICA:** as weapon balls são os itens mais valiosos da Monster Tower. Elas possuem munição limitada, mas são muito eficazes. Por isso, guarde-as!*

***DICA:** o diamond shield é ineficaz contra magias Rust. Por isso, quando achá-lo, guarde-o e use todas as Blue Sands para fortificá-lo*

SUPER GAMEPOWER

7 VEZES MK: A HISTÓRIA DA SÉRIE!

ESPECIAL

www.sgp.com.br

MORTAL

Nº 9 - R$ 4,00

NOVA CULTURAL

- COMBOS
- ESPECIAIS
- STAGE FATALITIES
- FATALITIES
- ARMAS

DETONADO:
MK MYTHOLOGIES
SUB-ZERO

JÁ NAS BANCAS

9533

GUIA COMPLETO DE

MORTAL KOMBAT 4

PARA P.STATION E NINTENDO 64

Unreal

Por Bill Games

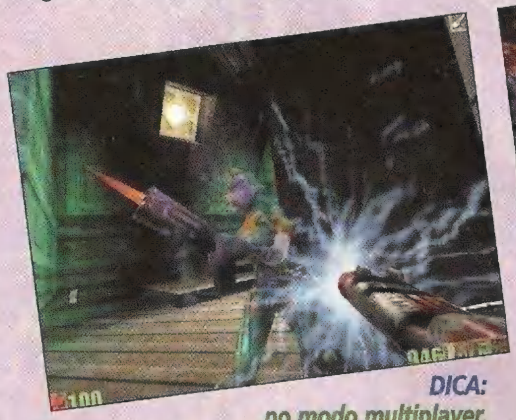
Quake foi o primeiro a mostrar a tecnologia 3D real. Depois vieram **Hexen 2** e **Quake II**, mostrando melhoras fantásticas. Agora chega **Unreal**, com uma tecnologia própria que mostra mais poderes ainda. **Unreal** tem processamento mais rápido do que o de **Quake II** e conta com a tecnologia MMX para ampliar o número de cores dos gráficos. A água é o mais incrível: parece real e possui movimentos que nunca foram vistos em jogos 3D. O cenário do game mescla elementos futuristas, que aparecem em bases, e góticos, predominantes nas cavernas. O som prende o jogador à ação do game. **Unreal** possui músicas muito bem feitas, seguindo o padrão de **Doom** e **Duke Nukem 3D**. Todas as músicas estão em formato midi, com mais canais de som, que resultam em excelente qualidade e muita força. Os efeitos sonoros são infinitamente superiores aos de **Quake II** ou qualquer outro 3D. Por exemplo: você está em sua casa e ouve um barulho no quintal. O barulho não chega aos seus ouvidos como se tivesse sido gerado ao seu lado. O barulho vem modificado pelo vento, pelos objetos, e por outros sons. Em **Unreal** isso acontece. Surreal.

fim

DICA: evite o ataque entre dois inimigos, principalmente se eles forem espertos. Se isso acontecer, elimine o mais fraco

O jogo tem iluminação e outros detalhes muito realistas. Perceba como os holofotes chegam a dificultar a visão

DICA: use ataques de longa distância. Assim, será muito difícil de o inimigo acertá-lo. Utilize uma arma de calibre grosso



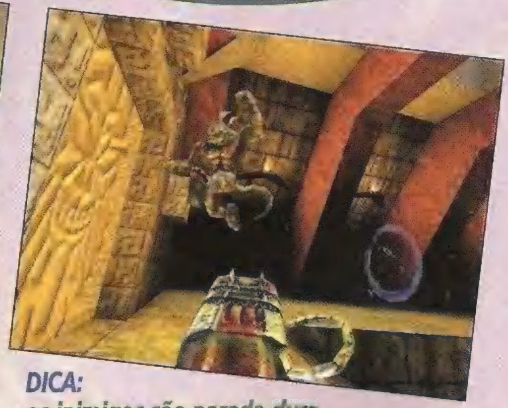
DICA: no modo multiplayer, proteja sempre as melhores armas e aproveite as sombras para se esconder

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA
Win 95 ou NT 4, Pentium 133, 32 de RAM, CD-ROM 4X, Placa de vídeo 2 mb, Monitor SVGA e 400 MB de HD

ENDEREÇOS:
www.epicgames.com
www.unreal.com

DICA: uma boa tática é fazer os inimigos brigarem entre si. Deixe eles se acabarem, depois detone o mais fraco

DICA: a tecnologia avançada de Unreal faz com que você veja até nevoeiro. Cuidado, os inimigos enxergam você, mas você dificilmente os vê



DICA: os inimigos são parada dura no combate corpo-a-corpo. Evite dar essa chance a eles

UNREAL
PC
EPIC MEGA GAMES
ação
4.5

CONTROLE	4
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	4

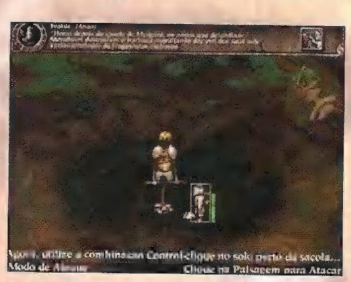
1 Jogador

Por Bill Games

Myth The Fallen Lords

Se você acha que os jogos de estratégia são meio parados, que os personagens são muito pequenos e os gráficos não são muito caprichados, experimente jogar **Myth The Fallen Lords**. **Myth** é um jogo de estratégia inovador, com combates em tempo real, personagens e cenários renderizados e ângulos de câmera variados. O jogo lembra o filme Coração Valente, com batalhas em estilo medieval e muitos combatentes. A opção do jogo via rede ou modem torna o game irresistível. Você pode montar sua equipe e selecionar seus guerreiros, mudar a cor, dar um nome e até escolher um emblema para ela. O jogo já vem com diversos tipos de missões, entre elas a tradicional captura de bandeiras, em que um time tem de pegar a bandeira do outro. Dê uma de Mel Gibson e mande bala.

fim



DICA: com o anão, aperte a tecla T para colocar a sacola explosiva. Logo em seguida segure o control e clique sobre a sacola para explodi-la. Essa técnica é excelente para proteger áreas

DICA: o andarilho pode curar os seus guerreiros. Para isso, selecione-o com o mouse, aperte T e clique sobre o guerreiro que precisa ser curado

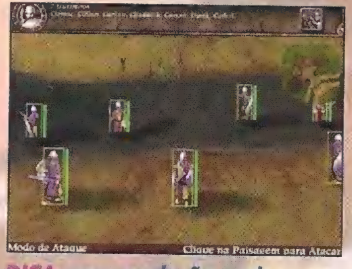
DICA: contra inimigos com armas de curto alcance, utilize os soldados de seu time

DICA: contra os inimigos explosivos e com armas de longo alcance, utilize os arqueiros

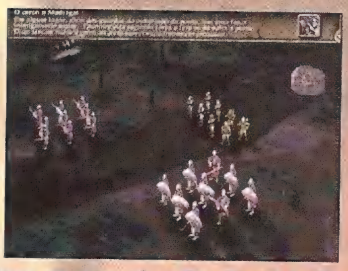
CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

Pentium 133, CDROM 2x, Windows 95, 16 MB Ram, Placa de vídeo 1 MB PCI Vesa, Placa de som compatível, com DirectX, Modem de 28.8 Kbps (Via Rede)

DICA: com os arqueiros, procure ficar em linha. Para isso, selecione a formação em linha apertando 1, 2 ou 3, em seguida clique sobre o alvo ou local de deslocamento desejado



DICA: uma explosão pode acabar com vários soldados de uma vez se estiverem aglomerados. Para dispersá-los em caso de explosão, selecione-os com dois cliques e aperte B



DICA: nunca mande soldados e arqueiros atacarem o mesmo grupo de inimigos, os arqueiros fatalmente vão acertar os soldados de seu time

DICA: no caso do anão, nunca o mande atacar junto com arqueiros ou soldados, pois sua bomba pode acertar seus soldados ou os arqueiros podem feri-lo. Mande atacar sempre em grupos isolados

Para enfrentar uma galera, vá ao menu principal e selecione a opção multiplayer...

DICA: preencha a ficha e não esqueça do User Name e do Password, que serão perguntados sempre que você jogar numa dessas três grandes redes multiplayer

MYTH THE FALLEN LORDS

PC

BUNGIE

estratégia

4.8

CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	4

1 a 99 Jogadores (via rede)

ENDEREÇOS:

www.greenleaf.com.br (suporte)

www.bungie.net (jogo via rede)

Se a gente fosse public
o jornaleiro ia precisar

NetEstado. O melhor site de inform

O NetEstado é disparado o melhor site de informação do país. Porque só ele tem a qualidade e a credibilidade do Estadão.
Ele complementa as informações do jornal que você encontra todos os dias na banca.
São cinco grandes áreas: Notícias, Suplementos, Especiais, Classificados e Serviços.

Notícias

Aqui, você tem acesso às notícias do dia-a-dia, inclusive as de última hora, além das edições do Estadão desde 1996. As informações são bem divididas para você não perder tempo: Caderno 2 (lazer e cultura), Esportes, Economia, Política, Cidades, Geral (educação, trabalho, ciência, tecnologia), Internacional (com matérias do The Wall Street Journal, Fortune, CBS Sports Line e o English Section, um resumo em inglês dos principais acontecimentos da semana).

Suplementos

No NetEstado você encontra todos os suplementos do Estadão: Viagem, Informática, Franquias, Empresas, Negócios, Autos, Imóveis, Agrícola, Feminino, Telejornal, Estadinho, Seu Bairro e o ZAP!

ar tudo isso no jornal, de uma banca maior.

ação com a qualidade do Estadão.

Especiais

No NetEstado você também vai encontrar reportagens especiais sobre arte, cultura e esportes, numa abordagem histórica. Só para citar alguns exemplos: Fórmula 1, campeonatos de futebol (europeus e brasileiros), cinema, bienal, museus, ciência e temas brasileiros e internacionais.

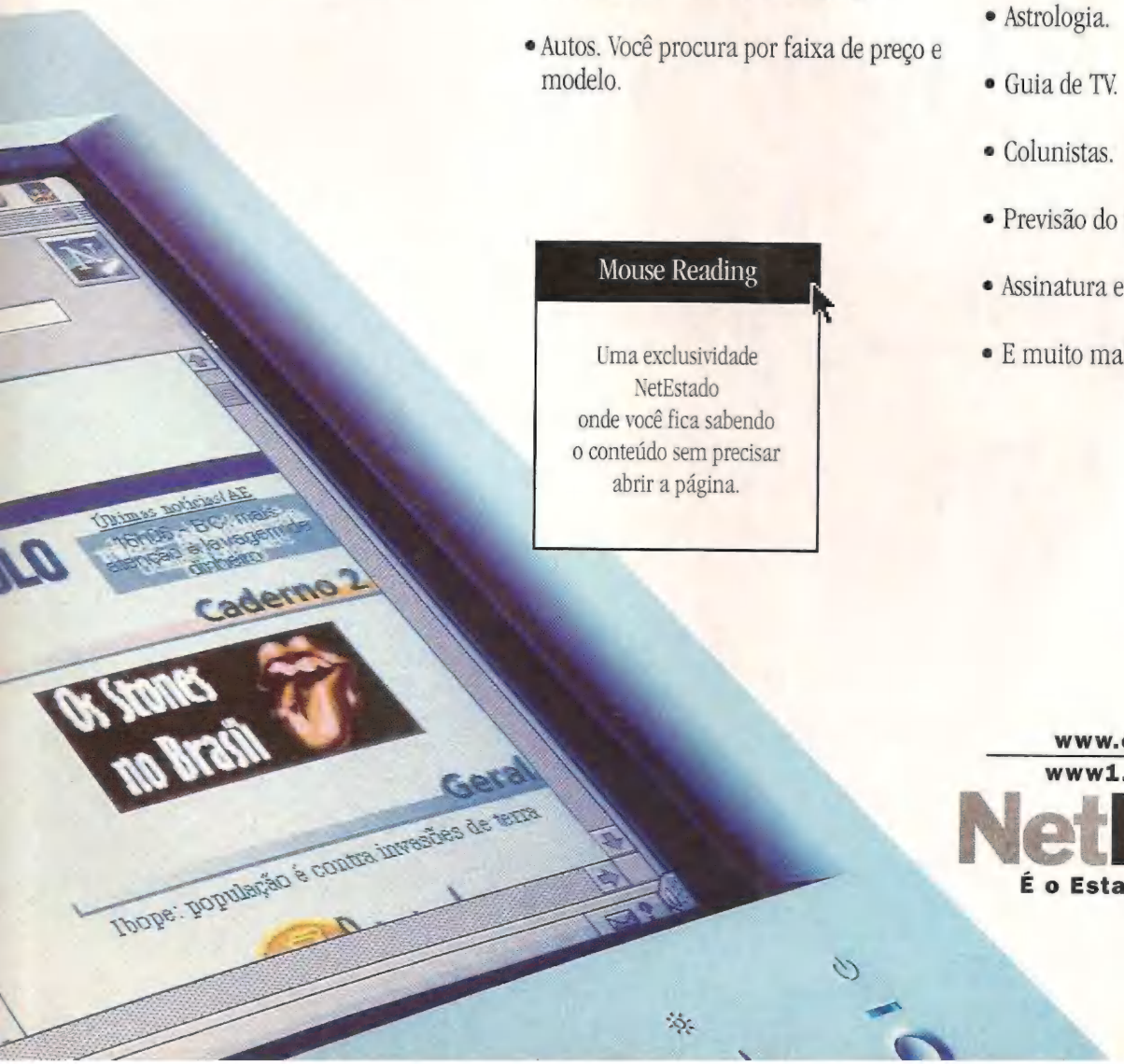
Classificados

Os melhores classificados do país também estão aqui:

- NetImóveis. Você localiza o imóvel por bairro, número de dormitórios ou por faixa de preço.
- NetJob, os classificados de emprego.
- Autos. Você procura por faixa de preço e modelo.

Serviços

- Manual de Redação e Estilo.
- Listas Amarelas, com telefone e endereço de fabricantes e prestadores de serviços.
- Tabelas e guias: IPVA, IPTU, etc.
- Astrologia.
- Guia de TV.
- Colunistas.
- Previsão do tempo.
- Assinatura e serviços aos assinantes.
- E muito mais.



Mouse Reading

Uma exclusividade NetEstado onde você fica sabendo o conteúdo sem precisar abrir a página.

www.estado.com.br
www1.estado.com.br

NetEstado
É o Estadão na Internet.

TALENT

MONSTER TRUCK MADNESS 2

MICROSOFT

Corrida - 8 jogadores
win 95

PC

Monster Truck Madness está de volta com uma seqüência bem melhorada e com novos detalhes. Além dos 11 carros já presentes, há mais 9 caminhonetes bem loucas, inclusive 4 famosas. A narração de Army Archerd segura bem a onda. Mas a melhor inovação é, sem dúvida, a qualidade visual. A movimentação e as texturas estão bem suaves e as caminhonetes bem detalhadas. Quem gostou do primeiro **Munster Truck** não pode perder esta seqüência.

WARGAMES

MGM INTERACTIVE

Estratégia - 2 jogadores - win 95

PC

Em **WarGames**, um supercomputador WOPR de um hacker está produzindo um exército robótico para controlar toda a capacidade nuclear do mundo. A tarefa da forças humanas NORAD é liqüidar com esta ameaça. Seqüência do filme de mesmo nome, o jogo requer bastante estratégia, mas deixa a desejar na jogabilidade.

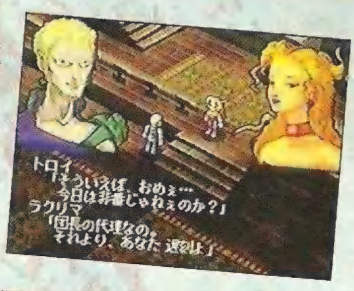
Em termos de gráficos e sons, o jogo se agüenta. As vozes e as explosões são bem feitas.

REBUS

ATLUS

RPG - 1/2 jogadores

P.STATION



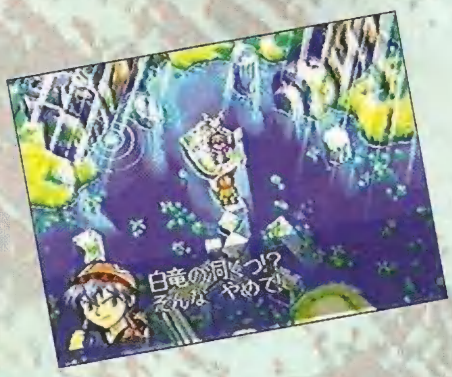
Nesse RPG da Atlus, cada batalha é uma novela. O jogo oferece tantas opções na hora da luta que é impossível não se atrapalhar. Não é à toa que há um modo de jogo especial para treinar para as batalhas. Os gráficos também não ajudam muito: parece que o game foi feito para 16 bits. Você escolhe entre duas histórias. Cada uma tem seu personagem, um homem ou uma mulher. Perto de **Alundra**, **Final Fantasy VII** e **Breath of Fire III** **Rebus** não terá muita chance.

LUNAR

GAME ARTS

RPG - 1 jogador
Memory Card

P.STATION



Lunar começou sua carreira no Sega CD. Depois de ler isso, você já deve ter desistido do game. Mas não se apresse: **Lunar** não é tão ruim. É verdade que os gráficos são dignos do Mega ou do SNes, com personagens minúsculos. Mas, se você curte computação gráfica, **Lunar** é obrigatório. Tem sempre uma animação feita com computação gráfica rolando. Como em **Alundra**, você pode escapar das batalhas apenas desviando dos inimigos. Essa é a única semelhança.

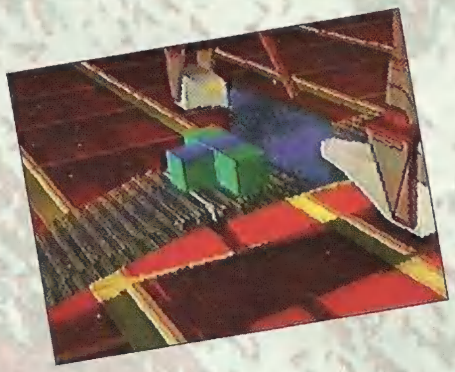
TETRIS

BPS

Tetris - 1/2 jogadores
Memory Card

SATURN

Tetris é sempre Tetris. Mas algumas softhouses insistem em lançar novas versões do quebra-cabeças com cenários ou gráficos diferentes. O **Tetris** da BPS não é diferente. O cenário é uma cidade ou uma paisagem, e nem sempre é bonito. Para completar, a jogabilidade é pavorosa. É difícil deslocar e virar as peças, os controles não respondem bem e às vezes as peças descem tão rápido que nem dá para pensar em encaixá-las. Se quiser jogar **Tetris**, escolha outra versão.



KITCHEN PANIC

PANTHER SOFTWARE

Ação - 1 jogador
Memory Card

P.STATION

Não jogue **Kitchen Panic** antes do almoço. O herói do jogo é um ovo, que se aventura por uma porção de cozinhas. Os inimigos são latas de molho, de sardinha e até fantasmas. Se você pensou em usar alguns utensílios domésticos, como as facas, para atacar os inimigos, esqueça. A única maneira de se livrar dos inimigos é fugir. Além de fugir, você tem de coletar verduras e legumes, entre eles cebolas, rabanetes e salsas. Os gráficos são bons, mas a ação é bem fraquinha.

PARANOIA SCAPE

MATHILDA

Pinball - 1 jogador
Memory Card

P.STATION

Pinball prá lá de esquisito. Você joga dentro da mesa na pele dos flippers e deve andar e desviar dos obstáculos. A idéia é até interessante, mas o game ficou confuso. É difícil saber se o objetivo é chegar ao final da mesa ou fazer pontos.

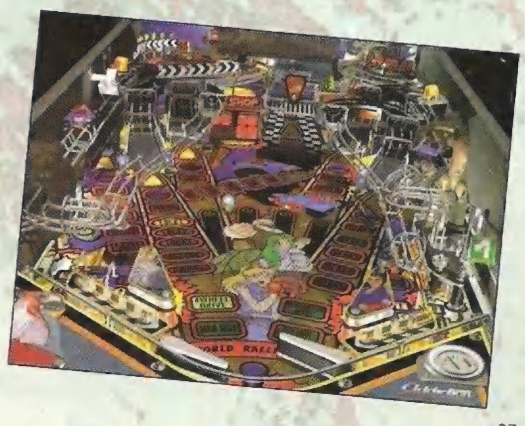
ADDICTION PINBALL

MicroProse

Pinball - 1 jogador - Win 95

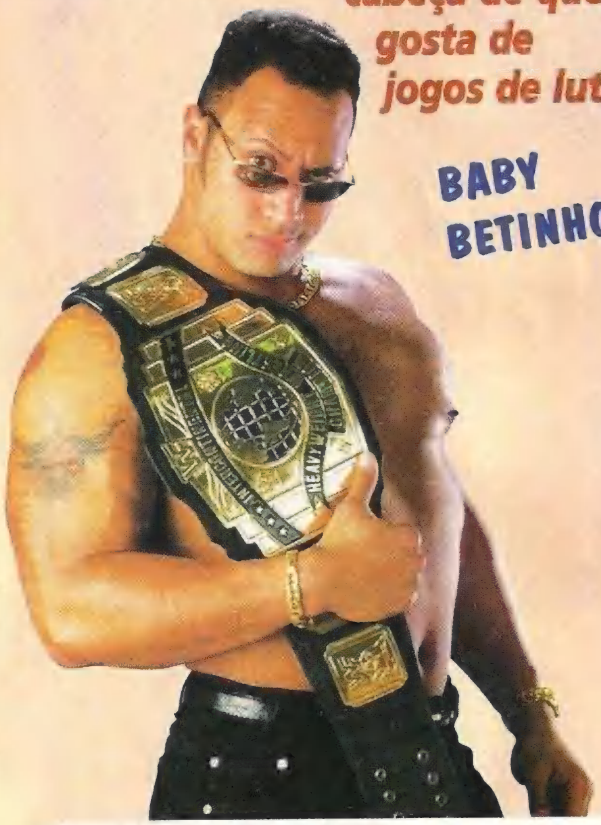
PC

Parece que a principal meta que a MicroProse quis atingir com **Addiction Pinball** foi o realismo e, de fato, conseguiu ir bem longe. Sempre indispensáveis, os multi-balls e outros lances estão presentes, mas não são o principal destaque. Com quatro visões de alta resolução e bastante profundidade nas cores, **AP** é um destaque no gênero. São apenas duas mesas, mas cheias de rampas e buracos. Também conta com uma trilha sonora bem apropriada.



GOLPE FINAL

WWF War Zone chega para ocupar as arenas de Nintendo 64 e P.Station. Nas próximas páginas, você tem os golpes dos nove melhores lutadores do game. Os movimentos são bem variados e, com certeza, vão fazer a cabeça de quem gosta de jogos de luta



BABY BETINHO

WWF WAR ZONE

HABILIDADES BÁSICAS

CADEIRAS, MESAS E GONGO

No modo Weapons, há uma variedade de objetos espalhados pela arena esperando para serem usados como arma. Para pegá-los, ande até eles e aperte A. Para acertar o oponente com ele, aperte S. Para soltá-lo, aperte A de novo.

SUPERVÔO

Durante as lutas Steel Cage, aperte E quando estiver perto da grade para escalá-la . Quando chegar ao topo, aperte S ou C para pular em cima do oponente.

DETONAR A CABEÇA DO OPONENTE

Para acertar a cabeça do adversário na grade, ande até perto dela e aperte →, S ou ←, S.

PUXAR O OPONENTE DA GRADE

Se seu oponente tentar escalar a grade, você pode puxá-lo de volta para baixo apertando A.

CHICOTE IRLANDÊS

Para jogar seu oponente nas cordas, aperte →, →, BL ou ←, ←, BL ou ↑, ↑, BL ou ↓, ↓, BL.

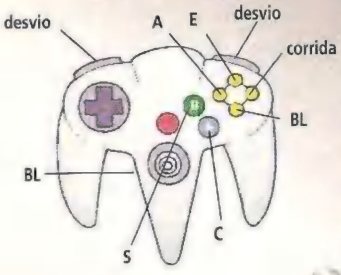
OS COMANDOS DE CADA CONSOLE

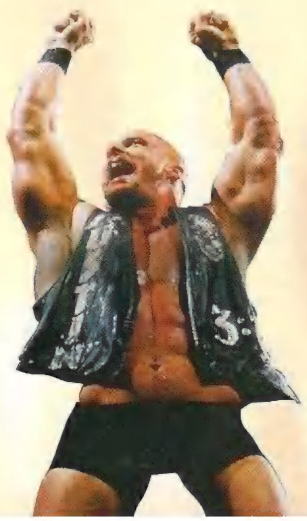
PlayStation

( ) = execute os comandos entre parêntesis ao mesmo tempo

BL – bloqueio
E – escalar (Climb)
S – soco
C – chute
A – agarrar (Tie Up)

Nintendo 64





FINALIZAÇÕES

Para usar uma finalização, o medidor de energia do seu oponente precisa estar no vermelho.

PROVOCAR O OPONENTE

Para provocar o oponente, aperte S + BL.

POSE

Para fazer uma pose, aperte C + A.

"STONE COLD" STEVE AUSTIN

ATAQUES ESPECIAIS

Obs: *execute os seguintes golpes perto do seu oponente*

Arm Wrench: →, →, S ou ←, ←, S
Cobra: →, ↑, A ou ←, ↑, A
Front Backbreaker: →, ↓, A ou ←, ↓, A
Gut-Wrench Power Bomb: →, ←, S ou ←, →, S
"Stone Cold" Stunner: quando o medidor de energia do oponente estiver vermelho, aperte →, →, ↑, A + BL ou ←, ←, ↑, A + BL
Samoan Drop: →, ↑, S ou ←, ↑, S
Overhead Belly-to-Belly Suplex: →, ←, A ou ←, →, A
DDT: →, ↓, C ou ←, ↓, C
Body Slam: →, ↓, S ou ←, ↓, S
Clothesline: ↑, ↑, S ou ↓, ↓, S
Side Belly-to-Belly Suplex: ↑, ↑, C ou ↓, ↓, C
Single-Arm DDT: →, ↑, C ou ←, ↑, C
Spine Buster: ↑, ↓, C ou ↓, ↑, C
Vertical Suplex: ↑, ↓, A ou ↓, ↑, A
Hammerlock: →, →, A ou ←, ←, A
Short-Arm Clothesline: →, →, C ou ←, ←, C

ATAQUES POR TRÁS

Pump-Handle Slam: C
Cobra: S
Reverse DDT: A
Side Slam: ↑, A ou ↓, A

ATAQUES NO CHÃO

Obs: *faça estes golpes com o oponente no chão*

Diving Elbow-Smash: ↓, S
Fist Drop: S
Leg Drop: ↓, C
Stomp: C
Front Elbow: correndo, S
Running Elbow-Drop: correndo, aperte C
Running Leg-Drop: correndo, aperte A

AGARRAR NO CHÃO

Obs: *execute estes golpes com o oponente atordoado ou no chão*

Half-Crab: perto dos pés do oponente, →, ←, C ou ←, →, C
Step Over Toehold: perto dos pés do oponente, →, ↑, C ou ←, ↑, C
SFT: perto dos pés do oponente, →, ↓, C ou ←, ↓, C
Texas Cloverleaf: perto dos pés do oponente, ↑, ↓, C ou ↓, ↑, C
Arm Wrench: perto da cabeça do oponente, →, ←, S ou ←, →, S
Painkiller: perto da cabeça do oponente, →, ↑, S ou ←, ↑, S
Rear Chin-Lock: perto da cabeça do oponente, →, ↓, S ou ←, ↓, S
Reverse Chin-Lock: perto da cabeça do oponente, ↑, ↓, S ou ↓, ↑, S
Standing Arm-Bar: ao lado da cabeça do oponente, →, →, S ou ←, ←, S

GOLPES DE CIMA DA CORDA

Obs: *execute os seguintes golpes sobre as cordas ou de cima do ringue com o oponente fora*

Double Foot-Stomp: com o oponente no chão, C
Driving Elbow: com o oponente no chão, S
Fist Drop: com o oponente no chão, BL
Splash: com o oponente no chão, A
Bionic Elbow: com o oponente de pé, C
Clothesline: com o oponente de pé, S
Forearm Smash: com o oponente de pé, BL
Shoulder Tackle: com o oponente de pé, A

GOLPES DE CANTO

Obs: *faça os golpes abaixo com o oponente atordoado ou no canto*

Climb Turnbuckle and Pummel: S
Repeated Elbows: A
Repeated Kicks: C
Belly-to-Belly Suplex: ↑, ↑, C ou ↓, ↓, C
Top-Rope Superplex: ↑, ↑, A ou ↓, ↓, A
Head Ram: atrás do oponente, S
Pump-Handle Slam: C ou A
Charging Clothesline: correndo, S, C ou A

GOLPES DE AGARRAR

Obs: *faça os seguintes golpes quando for agarrado pelo oponente*

Brain Buster: →, ←, S ou ←, →, S
Power Bomb: →, ↑, A ou ←, ↑, A
Hammelock: C
Backbreaker: S
Overhead Belly-to-Belly Suplex: →, A ou ←, A
Vertical Suplex: →, ↑, C ou ←, ↑, C
Irish Whip: BL
DDT: →, S ou ←, S
Fisherman's Suplex: A
Inverted Atomic-Drop: →, C ou ←, C
"Stone Cold" Stunner: com o medidor de energia do oponente no vermelho, →, →, A ou ←, ←, A

ATAQUES CORRENDO

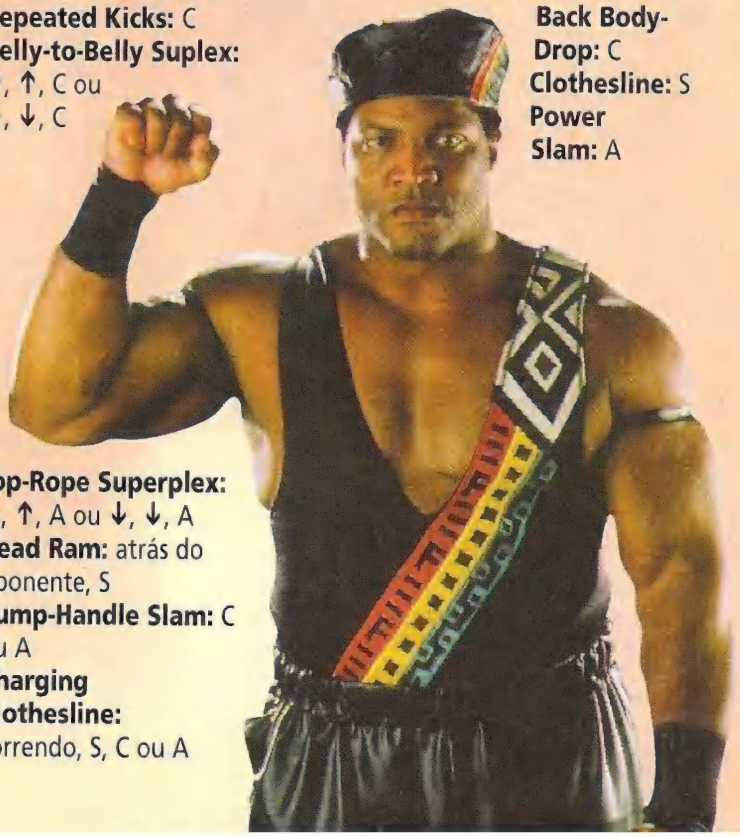
Obs: *faça os seguintes golpes correndo para cima do oponente*

Clothesline: C ou A
Thez Press: S

ATAQUES CONTRA OPONENTE CORRENDO

Obs: *faça os seguintes golpes com o oponente correndo*

Back Body-Drop: C
Clothesline: S
Power Slam: A



THE ROCK GOLPE FINAL

ATAQUES ESPECIAIS

Obs: *faça os golpes abaixo perto do oponente*

Front-Face DDT: →, ←, S ou ←, →, S
Short-Arm Clothesline: ↑, ↑, A ou ↓, ↓, A
Hurricanranna: →, ←, ↑, C ou ←, →, ↑, C
Maivia Hurricane: →, ←, ↑, S ou ←, →, ↑, S
Arm Drag: ↑, ↑, S
Drop Toehold: ↓, ↓, C
Headlock Takedown: →, →, A ou ←, ←, A
Overhead Belly-to-Belly Suplex: →, ↑, A ou ←, ↑, A
Rock Bottom: com o medidor do oponente no vermelho, →, →, ↑, S + A ou ←, ←, ↑, S + A
Japanese Arm-Drag: ↓, ↓, S
Samoan Drop: →, ↑, S ou ←, ↑, S
Shoulder Breaker: →, ↓, S ou ←, ↓, S
Spine Buster: ↑, ↓, S ou ↓, ↑, S
Side Belly-to-Belly Suplex: ↑, ↑, C ou ↓, ↓, C

ATAQUES POR TRÁS

Pump-Handle Slam: S
Cross-Fase Chicken Wing: C
Belly-to-Back Suplex: →, S ou ←, S
Reverse DDT: A
Vistory Roll: ↑, A ou ↓, A

ATAQUES CORRENDO

Obs: *faça os golpes abaixo correndo pra cima do oponente*

Crucifix: A
Drop Kick: C
Flying Clothesline: S
Hurricanranna: C + BL

ATAQUES CONTRA OPONENTE CORRENDO

Back Body-Drop: S
Drop Kick: C
Hurricanranna: →, C ou ←, C
Power Slam: A

ATAQUES NO CHÃO

Leg Drop: ↓, C
Splash: S
Stomp: C
Standing Moonsault: BL
Running Knee-Drop: correndo, aperte C
Leg Drop: correndo, aperte S
Diving Splash: correndo, A

AGARRAR NO CHÃO

Obs: *faça os seguintes golpes com o oponente atordoado ou no chão*

Elbow Drop: perto dos pés do oponente, →, ←, C ou ←, →, C
Inverted STF: perto dos pés do oponente, →, ↑, C ou ←, ↑, C
Spinning Toehold: perto dos pés do oponente, →, ↓, C ou ←, ↓, C
SFT: perto dos pés do oponente, ↑, ↓, C ou ↓, ↑, C
Reverse Chin-Lock: perto da cabeça do oponente, →, ←, S ou ←, →, S
Short-Arm Scissors: perto da cabeça do oponente, →, ↑, S ou ←, ↑, S
Standing Arm-Bar: perto da cabeça do oponente, →, ↓, S ou ←, ↓, S ou ↑, ↓, S ou ↓, ↑, S

ATAQUE DE CIMA DAS CORDAS

Obs: *faça os seguintes golpes de cima das cordas ou no ringue com o oponente fora*

Elbow Drop: com o oponente no chão, S
Fist Drop: com o oponente no chão, BL
Splash: com o oponente no chão, A
Knee Drop: com o oponente no chão, C
Body Press: com o oponente de pé, A
Clothesline: com o oponente de pé, S
Drop Kick: com o oponente de pé, C
Shoulder Tackle: com o oponente de pé, BL

GOLPES DE CANTO

Obs: *faça os seguintes golpes com o oponente atordoado ou no canto*

Climb Turnbuckle and Pummel: S
Choke With Boot: C
Flying-Head Scissors: A
Stinger Splash: →, →, S ou ←, ←, S
Swinging DDT: →, →, C ou ←, ←, C
Belly-to-Belly Suplex: ↑, ↑, S ou ↓, ↓, S
Hurricanranna: ↑, ↑, C ou ↓, ↓, C
Superplex: ↑, ↑, A ou ↓, ↓, A
Head Pound: atrás do oponente, S
Pump-Handle Slam: atrás do oponente, C ou A
Avalanche: correndo, S, C ou A

GOLPES AGARRADO

Obs: *execute os golpes abaixo quando os 2 lutadores estiverem agarrados*

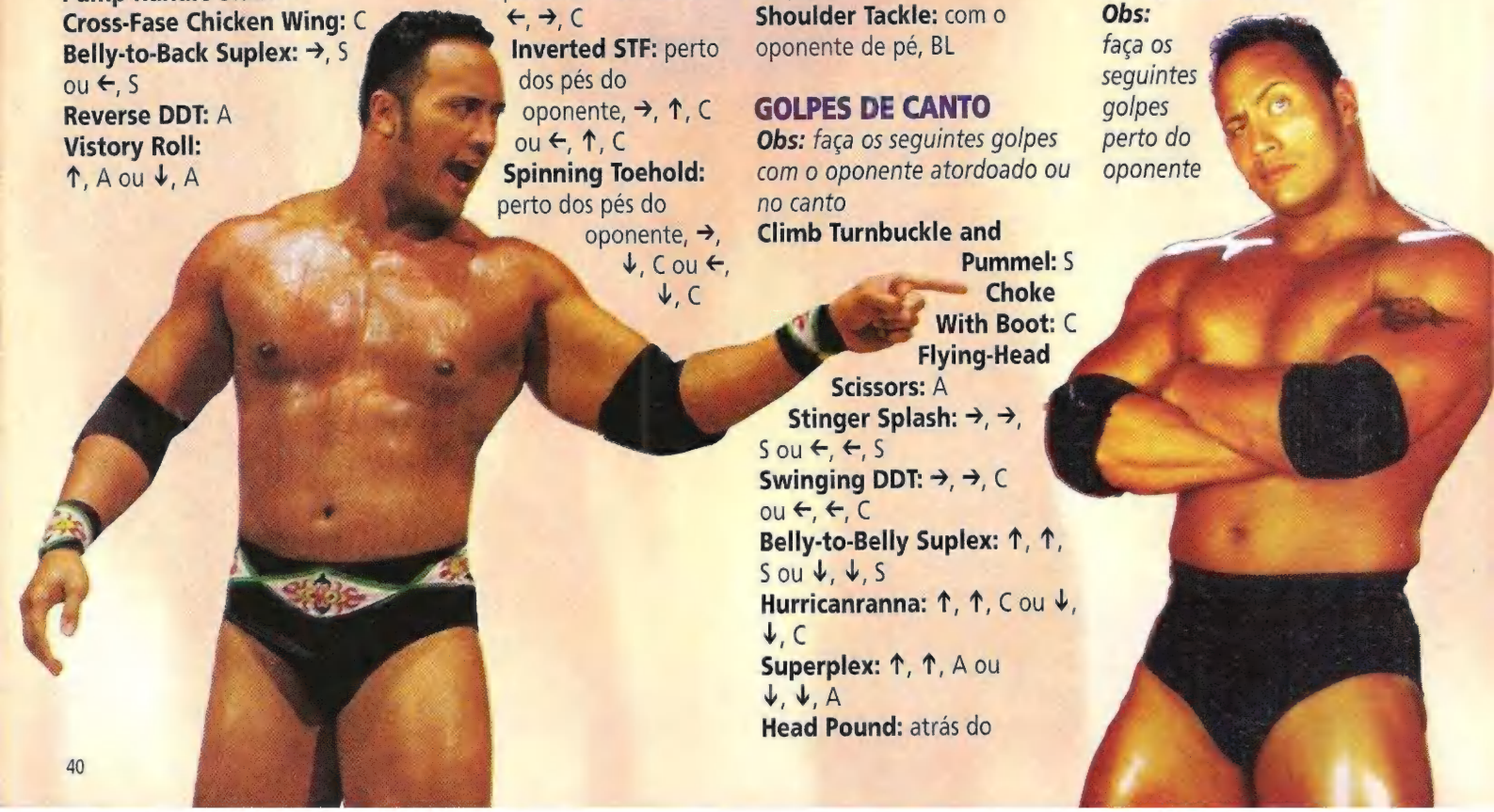
Double Underhook Suplex: →, ↓, C ou ←, ↓, C
Piledriver: ↑, ↓, A ou ↓, ↑, A
Arm Drag: C
Shoulder Breaker: S
DDT: A
Side Belly-to-Belly Suplex: →, C ou ←, C
Inverted Atomic-Drop: →, S ou ←, S
Brain Buster: →, ←, S ou ←, →, S
Irish Whip: BL
Sidewalk Slam: →, A ou ←, A

MANDKIND/ CACTUS JACK/ DUDE LOVE

Obs: *estes golpes servem para os três lutadores*

ATAQUES ESPECIAIS

Obs: *faça os seguintes golpes perto do oponente*



Cobra: ↑, ↑, A ou ↓, ↓, A
Hip Toss: ↑, ↓, C ou ↓, ↑, C
Knee Breaker: →, ↓, A ou ←, ↓, A
Leg Drag: ↑, ↑, C ou ↓, ↓, C
DDT: →, ↓, C ou ←, ↓, C
Double-Arm DDT: →, ↑, ↑, A ou ←, ↑, ↑, A
Gut Wrench: →, ←, S ou ←, →, S
Neck Breaker: →, ↓, S ou ←, ↓, S
Samoan Drop: →, ↑, S ou ←, ↑, S
Side Belly-to-Belly Suplex: ↑, ↓, A ou ↓, ↑, A
Single-Arm DDT: →, ↑, C ou ←, ↑, C
Body Slam: →, ↑, A ou ←, ↑, A
Mandible Claw: com o medidor do oponente no vermelho, →, ←, ↑, A ou ←, →, ↑, A
Clothesline: ↑, ↑, S ou ↓, ↓, S
Front Backbreaker: →, ←, A ou ←, →, A

ATAQUES POR TRÁS

Cross-Face Chicken Wing: →, S ou ←, S
Head Slam: S
Nerve Hold: C
Reverse DDT: A
Side Slam: ↑, A ou ↓, A

ATAQUES CORRENDO

Obs: *faça os seguintes golpes correndo para cima do oponente*
Spinning Neck-Breaker: C
Tackle Wint Punches: A
Clothesline: S

ATAQUES CONTRA OPONENTE CORRENDO

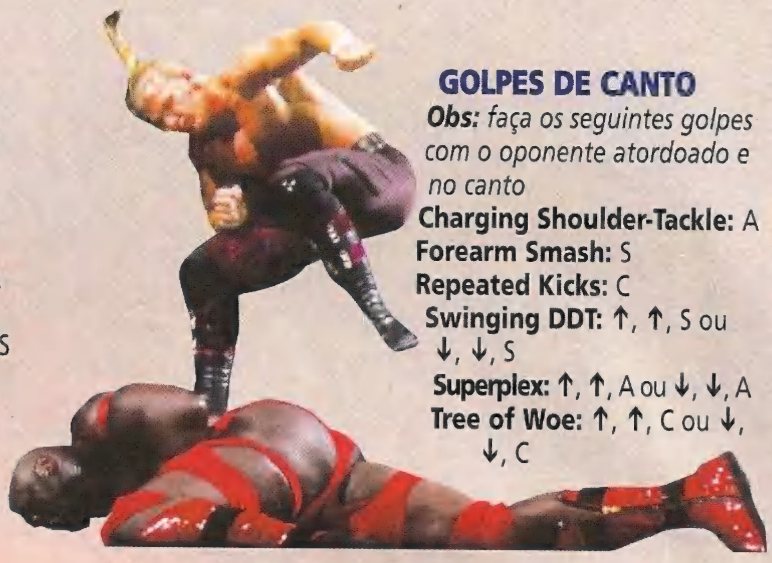
Back Body-Drop: S
Flying Back-Elbow: C
Power Slam: A

ATAQUES NO CHÃO

Elbow Drop: S
Knee Drop: ↓, C
Leg Drop: ↓, S
Stomp: C
Body Drop: correndo, A
Falling Headbutt: correndo, C
Fist Drop: correndo, S

AGARRAR NO CHÃO

Obs: *faça os seguintes golpes com o oponente atordoado e no chão*



Elbow Drop: perto dos pés do oponente, →, ←, C ou ←, →, C
Below-Belt Headbutt: perto dos pés do oponente, →, ↑, C ou ←, ↑, C
Leg Grapevine: perto dos pés do oponente, →, ↓, C ou ←, ↓, C
Reverse Indian Deathlock: perto dos pés do oponente, ↑, ↓, C ou ↓, ↑, C
Knee to Back: perto da cabeça do oponente →, ←, S ou ←, →, S
Arm Wrench: ↑, ↓, S ou ↓, ↑, S
Painkiller: →, ↓, S ou ←, ↓, S
Mandible Claw: com o medidor do oponente no vermelho, →, ↓, ←, S ou ←, ↓, →, S

GOLPES DE CIMA DAS CORDAS

Obs: *faça os seguintes golpes sobre as cordas ou no ringue com o oponente fora*
Sommersault Senton Splash: com o oponente no chão, A
Driving Elbow: com o oponente no chão, C
Elbow Drop: com o oponente no chão, S
Splash: com o oponente no chão, BL
Axe-Handle Smash: com o oponente de pé, C
Bionic Elbow: com o oponente de pé, A
Clothesline: com o oponente de pé, S
Forearm Smash: com o oponente de pé, BL
Body Press: com o oponente de pé, S + A

GOLPES DE CANTO

Obs: *faça os seguintes golpes com o oponente atordoado e no canto*
Charging Shoulder-Tackle: A
Forearm Smash: S
Repeated Kicks: C
Swinging DDT: ↑, ↑, S ou ↓, ↓, S
Superplex: ↑, ↑, A ou ↓, ↓, A
Tree of Woe: ↑, ↑, C ou ↓, ↓, C
Head Ram: atrás do oponente, S
Pump-Handle Slam: atrás do oponente, C ou A
Charging Clothesline: correndo, S, C ou A

GOLPES AGARRADO

Obs: *execute os golpes abaixo quando os 2 lutadores estiverem agarrados*
DDT: S
Side Belly-to-Belly Suplex: A
Inverted Atomic-Drop: →, S ou ←, S
Hip Toss: C
Samoan Drop: →, C ou ←, C
Power Bomb: →, ↓, S ou ←, ↓, S
Vertical Suplex: →, A ou ←, A
Brain Buster: →, ←, C ou ←, →, C
Piledriver: →, ↑, A ou ←, ↑, A
Irish Whip: BL
Mandible Claw: com o medidor do oponente vermelho, →, ←, A ou ←, →, A

TRIPLE H

ATAQUES ESPECIAIS

Obs: *faça os seguintes golpes perto do oponente*
Knee to Face: ↑, ↑, C ou ↓, ↓, C
Arm Wrench: →, →, S ou ←, ←, S
Clothesline: →, ↓, S ou ←, ↓, S
Japanese Arm-Drag: ↓, ↓, S
Knee Breaker: →, ↑, C ou ←, ↑, C
Sleeper: →, →, A ou ←, ←, A
Fisherman's Suplex: →, ↑, A ou ←, ↑, A
Overhead Belly-to-Belly Suplex: →, ←, A ou ←, →, A
DDT: →, ↓, C ou ←, ↓, C
Drop Toehold: ↓, ↓, C
Pedigree: com o medidor do oponente no vermelho, →, ↓, ←, S + A ou ←, ↓, →, S + A
Hammerlock: ↑, ↓, S ou ↓, ↑, S
Neck Breaker: →, ↑, C ou ←, ↑, C
Vertical Suplex: →, ↓, A ou ←, ↓, A

ATAQUES POR TRÁS

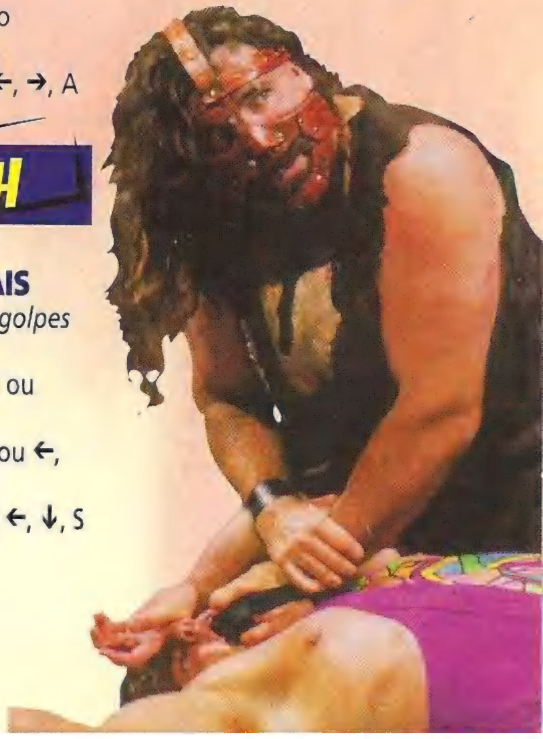
Atomic Drop: C
Cobra: A
Pump-Handle Slam: ↑, A ou ↓, A
Head-Grab Slam: S
Neck Breaker: →, S ou ←, S

ATAQUES CORRENDO

Obs: *faça os seguintes golpes correndo para cima do oponente*
Cross Body-Block: A
Clothesline: S
Drop Kick: C

ATAQUES CONTRA OPONENTE CORRENDO

Back Body-Drop: S
Flying Back Elbow: C
Power Slam: A



GOLPE FINAL

ATAQUES NO CHÃO

Obs: *faça os seguintes golpes com o oponente no chão*

Fist Drop: S
Leg Drop: ↓, C
Standing Moonsault: BL
Running Fist-Drop: correndo, aperte S ou A
Knee Drop: correndo, C

AGARRAR NO CHÃO

Obs: *faça os seguintes golpes com o oponente no chão e atordoado*

Figure-Four Leglock: perto dos pés do oponente, →, ↑, C ou ←, ↑, C
Half-Crab: perto dos pés do oponente, →, ↓, C ou ←, ↓, C
Step Over Toehold: perto dos pés do oponente, ↑, ↓, C ou ↓, ↑, C
Texas Cloverleaf: perto dos pés do oponente, →, ←, C ou ←, →, C
Blatant Choke: perto da cabeça do oponente: →, ↑, S ou ←, ↑, S
Knee to Back: perto dos pés do oponente, →, ↓, S ou ←, ↓, S
Arm Wrench: perto dos pés do oponente, →, ←, S ou ←, →, S
Rear Chin-Lock: perto dos pés do oponente, ↑, ↓, S ou ↓, ↑, S

GOLPES DE CIMA DAS CORDAS

Obs: *faça os seguintes golpes sobre a corda ou no ringue com o oponente fora*

Somersault Sento Splash: com o oponente no chão, A
Double foot-Stomp: com o oponente no chão, C
Driving Elbow: com o oponente no chão, S
Knee Drop: com o oponente no chão, BL
Axe-Handle Smash: com o oponente de pé, BL
Body Press: com o oponente no chão, A
Clothesline: com o oponente no chão, S
Shoulder Tackle: com o oponente no chão, C

GOLPES DE CANTO

Obs: *faça os seguintes golpes com o oponente no canto e atordoado*

Charging Shoulder-Tackle: A
Chest Chop: S
Choke With Boot: C
Belly-to-Belly Suplex: ↑, ↑, C ou ↓, ↓, C
Superplex: ↑, ↑, S ou ↓, ↓, C
Top-Rope Superplex: ↑, ↑, A ou ↓, ↓, A
Head Smash: atrás do oponente, S
Pump-Handle Slam: atrás do oponente, C ou A
Avalanche: correndo para cima do oponente, S ou C ou A

GOLPES AGARRADO

Obs: *execute os golpes abaixo quando os 2 lutadores estiverem agarrados*

Gut-Wrench Power Bomb: →, S ou ←, S
Neck Breaker: S
Northern Lights Suplex: →, A ou ←, A
Double Underhold Suplex: ↑, ↓, S ou ↓, ↑, S
Hammerlock: C
Shoulder Breaker: A
Fisherman's Suplex: →, C ou ←, C
Overhead Belly-to-Belly Suplex: →, ↑, C ou ←, ↓, C
Power Bomb: →, ↑, A ou ←, ↑, A
Irish Whip: BL

KANE/ UNDERTAKER

Obs: *estes golpes servem para ambos os lutadores*

ATAQUES ESPECIAIS

Obs: *faça os seguintes golpes perto do oponente*

Choke Slam: ↓, ↓, S
Throat Toss: ↓, ↑, A
Vertical Suplex: →, ←, C ou ←, →, C
Gut-Wrench Power Bomb: →, ←, S ou ←, →, S
Short-Arm Clothesline: →, ↑, A ou ←, ↑, A
Front-Face DDT: →, →, A ou ←, ←, A
Overhead Belly-to-Belly Suplex: →, ↓, A ou ←, ↓, A
DDT: →, ↓, C ou ←, ↓, C
Neck Breaker: →, ↓, S ou ←, ↓, S
Side Belly-to-Belly Suplex: →, ←, A ou ←, →, A
Single-Arm DDT: →, ↑, S ou ←, ↑, S
Snap Mare: →, ↑, S ou ←, ↑, S
Tombstone Piledriver: com o medidor do oponente no vermelho, ↓, ↓, ↓, S + A

ATAQUES POR TRÁS

Side Slam: ↑, A ou ↓, A
Head-Grab Slam: S
Neck Breaker: C
Reverse DDT: A

ATAQUES CORRENDO

Obs: *faça os seguintes golpes correndo para cima do oponente*

Flying Clothesline: S ou C
Spinning Neck-Breaker: A

ATAQUES CONTRA OPONENTES CORRENDO

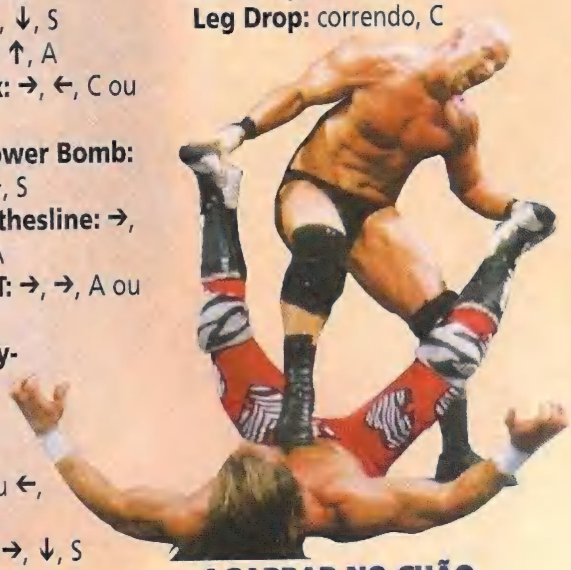
Obs: *faça os seguintes golpes com o oponente correndo em sua direção*

Boot to Face: C
Clothesline: S
Power Slam: A
Spine Buster: →, A ou ←, A

ATAQUES NO CHÃO

Obs: *faça os seguintes golpes com o oponente no chão*

Elbow Drop: S
Knee Drop: ↓, C
Leg Drop: ↓, S
Stomp: C
Falling Headbutt: correndo, A
Fist Drop: correndo, S
Leg Drop: correndo, C



AGARRAR NO CHÃO

Obs: *faça os seguintes golpes com o oponente atordoado e no chão*

Elbow Drop: perto dos pés do oponente, →, ←, C ou ←, →, C
Half-Crab: perto dos pés do oponente, →, ↑, C ou ←, ↑, C
Leg Grapevine: perto dos pés do oponente, →, ↓, C ou ←, ↓, C
Leg Lock: perto dos pés do oponente, ↑, ↓, C ou ↓, ↑, C
Surfboard: perto dos pés do oponente, →, →, C ou ←, ←, C
Arm Wrench: perto da cabeça do oponente, ↑, ↓, S ou ↓, ↑, S ou →, ←, S ou ←, →, S
Painkiller: perto da cabeça do oponente, →, ↑, S ou ←, ↑, S
Squeeze Head: perto da cabeça do oponente, →, ↓, S ou ←, ↓, S

GOLPES DE CIMA DAS CORDAS

Obs: *faça os seguintes golpes sobre as cordas ou no ringue*

com o oponente fora
Double Foot-Stomp: com o oponente no chão, C
Fist Drop: com o oponente no chão, S
Splash: com o oponente no chão, A
Driving Elbow: com o oponente no chão, BL
Axe-Handle Smash: com o oponente em pé, A
Clothesline: com o oponente em pé, S
Drop Kick: com o oponente em pé, C
Forearm Smash: com o oponente em pé, BL

GOLPES DE CANTO

Obs: *faça os seguintes golpes com o oponente no canto e atordoado*
Climb Turnbuckle and Pummel: S
Choke With Boot: C
Overhead Press: A
Belly-to-Belly Suplex: ↑, ↑, C ou ↓, ↓, C
Top-Rope Double Underhook: ↑, ↑, S ou ↓, ↓, S
Top-Rope Superplex: ↑, ↑, A ou ↓, ↓, A
Head Smash: atrás do oponente, S
Pump-Handle Slam: atrás do oponente, C ou A
Charging Clothesline: correndo, S ou C ou A

GOLPES AGARRADO

Obs: *execute os golpes abaixo quando os 2 lutadores estiverem agarrados*
Overhead Belly-to-Belly Suplex: →, ↑, S ou ←, ↑, S
Sidewalk Slam: A
Suplex: →, C ou ←, C
Atomic Drop: S
DDT: →, S ou ←, S
Gut-Wrench Power Bomb: →, A ou ←, A
Vertical Suplex: →, ↓, C ou ←, ↓, C
Piledriver: ↑, ↓, A
Irish Whip: BL
Backbreaker: C
Tombstone Piledriver: com o medidor do oponente no vermelho, ↑, ↓, A ou ↓, ↑, A

FAAROOQ

ATAQUES ESPECIAIS

Obs: *faça os seguintes golpes perto do oponente*
Bear Hug: →, ↓, S ou ←, ↓, S
Short-Arm Clothesline: ↑, ↓, S ou ↓, ↑, S
Press Slam: ↓, ↓, →, A ou ↓, ↓, ←, A
Shoulder Breaker: →, ←, S ou ←, →, S
Sidewalk Slam: →, ←, C ou ←, →, C
Spine Buster: ↑, ↓, C ou ↓, ↑, C
Vertical Suplex: →, ↑, A ou ←, ↑, A
Hip Toss: ↑, ↑, C
Japonese Arm-Drag: ↓, ↓, S
Side Belly-to-Belly Suplex: →, ↑, C ou ←, ↑, C
Spinning Neck-Breaker: →, ←, A ou ←, →, A
Choke Slam: →, →, ↑, S ou ←, ←, ↑, S
Knee to Face: →, ↓, C ou ←, ↓, C
Dominator: com o medidor do oponente no vermelho, ↑, ↑, ↑, A + BL

GOLPES POR TRÁS

Atomic Drop: C
Full Nelson: A
Belly-to-Belly Suplex: →, S ou ←, S
Head-Grab Slam: S

ATAQUES CORRENDO

Obs: *faça os seguintes golpes correndo para cima do oponente*
Clothesline: S
Flying Shoulder-Tackle: C ou A

GOLPES CONTRA OPONENTES CORRENDO

Boot to Face: C
Clothesline: S
Power Slam: A
Sidewalk Slam: →, A ou ←, A

ATAQUES NO CHÃO

Obs: *faça os seguintes golpes com o oponente no chão*
Axe-Handle Smash: ↓, S
Elbow Drop: S
Falling Headbutt: ↓, C
Stomp: C
Diving Headbutt: correndo, A
Fist Drop: correndo, S
Running Knee-Drop: correndo, C

AGARRAR NO CHÃO

Obs: *faça os seguintes golpes quando o oponente estiver no chão e atordoado*
Boston Grab: perto dos pés do oponente, →, ←, C ou ←, →, C
Low Blow: perto dos pés do oponente, →, ↑, C ou ←, ↑, C
Inverted STF: perto dos pés do oponente, →, ↓, C ou ←, ↓, C
Knee to Leg: perto dos pés do oponente, ↑, ↓, C ou ↓, ↑, C
Blatant Choke: perto da cabeça do oponente, ↑, ↓, S ou ↓, ↑, S
Camel Clutch: perto da cabeça do oponente, →, ←, S ou ←, →, S
Knee to Back: perto da cabeça do oponente, →, ↑, S ou ←, ↑, S
Arm Wrench: perto da cabeça do oponente, →, ↓, S ou ←, ↓, S

GOLPES DE CIMA DAS CORDAS

Obs: *faça os seguintes golpes sobre as cordas ou no ringue com o oponente fora*
Driving Elbow: com o oponente no chão, A
Double Foot-Stomp: com o oponente no chão, BL
Fist Drop: com o oponente no chão, S
Knee Drop: com o oponente no chão, C
Axe-Handle Smash: com o oponente em pé, A
Clothesline: com o oponente em pé, S
Forearm Smash: com o oponente em pé, BL
Shoulder **Tackle:** com o oponente em pé, C

GOLPES DE CANTO

Obs: faça os seguintes golpes com o oponente no canto e atordoado
Charging Shoulder-Tackle: S
Choke With Boot: C
Overhead Press: A
Superplex: ↑, ↑, S ou ↓, ↓, S
Top-Rope Superplex: ↑, ↑, A ou ↓, ↓, A
Head Smash: atrás do oponente, S
Pump-Handle Slam: atrás do oponente, C ou A
Charging Clothesline: correndo, S ou C ou A

GOLPES AGARRADO

Obs: *execute os golpes abaixo quando os 2 lutadores estiverem agarrados*
Northern Lights Suplex: →, A ou ←, A
Chest Breaker: S
Side Slam: A
Gut-Wrench: →, C ou ←, C
Brain Buster: →, ←, S ou ←, →, S
Power Bomb: ↑, →, A ou ↓, ←, A
Hip Toss: C
Side Belly-to-Belly Suplex: →, S ou ←, S
Sidewalk Slam: ↑, ↓, C ou ↓, ↑, C
Irish Whip: BL, C

ESPORTE TOTAL

P.STATION

Encare a Copa e veja se você é melhor do que o Zagallo

WINNING ELEVEN 3
World Cup France '98

Quem teve a oportunidade de jogar **Winning Eleven 3**, não vai notar muitas diferenças neste **WE 3- World Cup France '98**. O game que fazia a alegria da galera do P.Station com os times da J-League, vai continuar botando um sorriso nos caras, só que agora com 40 seleções nacionais. São 5 estádios e 6 modos de jogo: Exhibition, League, Cup, All Star, pênaltis, Training). Como em todos os jogos desta safra, o Brasil é o time mais forte. Uma coisa bem legal é escolher o Brasil no modo Cup e jogar praticamente contra os mesmos adversários que o Brasil enfrentou na Copa. Vamos ver se você consegue orientar o time melhor do que o Zagallo.

DICA: quando a bola estiver no alto, aperte o botão □ para entrar de peixinho

DICA: não cobre as faltas direto para o gol, passe para o seu companheiro ao lado chutar para o gol

WINNING ELEVEN 3

P.STATION
KONAMI
futebol

4.3

CONTROLE	4
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	4
SOM	4

2 Jogadores
Memory Card

DICA: caso queira pegar a defesa adversária no contra-pé, use o botão △ no meio-de-campo

DICA: na corrida, use o direcional para driblar os adversários

DICA: de fora da grande área, encha um pouco mais do que a metade da barra de força com o □ para chutar a gol

DICA: nos cruzamentos para a área, espere seu jogador dominar a bola no peito para depois chutar a gol

DICA: cruzamentos na área com o botão com o ○ ainda são uma boa opção. Finalize com o □

DICA: para jogar com os mesmos grupos da Copa, aperte R2 e L2 juntos e depois aperte o △

WORLD CUP FRANCE '98

Bonecos menores afetam a jogabilidade da melhor série de futebol virtual

A Copa do Mundo também chegou ao melhor game de futebol da praça. **World Cup France '98** (nome japonês – nos EUA, **International SuperStar Soccer '98**) é radicalmente parecido com a versão anterior, o **International SSS 64**. Nos detalhes, a coisa melhorou. Alguns movimentos estão mais realistas e tornam o jogo mais emocionante. São 42 seleções e os mesmos estádios da Copa da França. Para jogar a Copa, é preciso vencer as eliminatórias. As telas de acesso ganharam um visual mais limpo. Na hora de a bola rolar, o game ficou mais rápido, pois os bonecos diminuíram. Nesse quesito, porém, os fãs da série da Konami talvez tenham perdido. O que se ganhou em velocidade, perdeu-se em jogabilidade. Mas, no geral, este continua sendo o melhor game de futebol disponível na praça. Se a coisa apertar, use umas lentes.

DICA: mesmo estando no Level 5, o goleiro solta a bola. Deixe um cara no rebote para pegar a sobra e marcar

DICA: uma ótima opção para sair rápido no contra-ataque é a famosa tabelinha, use o C→ para executá-la

DICA: nas faltas, escanteios e tiros de meta, além de controlar a força agora você comanda a altura também. Quando as duas setas se unem, a bola vai rasteira

DICA: nesta versão você consegue marcar gols de cabeça com facilidade. Na linha de fundo de um leve toque no C← para a marca do pênalti e cabeceie com o B

WORLD CUP FRANCE '98

NINTENDO 64 — KONAMI — futebol — **4.5**

CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	4
SOM	4

4 Jogadores
Memory Card

DICA: para tocar a bola para o seu companheiro, vá com o seu jogador na diagonal para sair do alcance do adversário. Senão ele tomará a bola facilmente

DICA: pegue a defesa adversária de calça curta usando o C↑. Depois é só tirar do goleiro, correndo na diagonal bem na hora em que ele for pular na bola

DICA: agora você tem duas chances de acertar a sua força no chute, basta pressionar de novo o botão de chute

DICA: logo após o tiro-de-meta, deixe o botão de passe ou chute pressionado para o seu jogador ganhar a bola no alto

ESPORTE TOTAL

SATURN

Modos com os grupos da Copa e as eliminatórias fazem a diferença

WORLD CUP '98
Road to Win

Mais uma versão de **World Wide Soccer**, a melhor série de futebol do Saturn. Desta vez, porém, o game não saiu à altura de seu antecessor. O problema todo está na jogabilidade. A coisa piorou muito, a lentidão atrapalha a diversão dos fãs do futebol. Os gráficos mantém o mesmo padrão de **Word Wide Soccer '98**, que saiu no começo deste ano.

DICA: para humilhar os adversários com um drible, aperte duas vezes para frente e depois dê um leve toque para o lado no direcional

DICA: preste atenção ao escolher as seleções, pois o número maior indica o ranking. Brasil e Itália são os melhores

A diferença é que agora há dois novos modos, o World Cup '98 e o Road To France, ou seja, a Copa do Mundo, com os grupos, datas e estádios reais, e as eliminatórias para o torneio. Além disso, você tem mais dois modos, o Friendly Match e o Player Edit, em que você pode criar o seu jogador. Se conseguir, crie um cara mais rápido do que os disponíveis.

DICA: na linha de fundo, cruze com o botão C e, quando a bola sair do pé do cara que cruzou, aperte o botão de chute para seu atacante subir para cabecear

DICA: caso esteja perto do gol, use o A pressionado para a bola sair rasteira e dificultar a vida do goleiro. De fora da área, dê apenas um leve toque no A

DICA: durante o jogo você poderá mudar o esquema tático de sua equipe. Aperte Y para defender em zona e Z para colocar os atacantes mais à frente

DICA: para ganhar todas as disputas no alto, depois que o goleiro soltar a bola deixe pressionado o botão de chute ou passe. Assim, você não perderá nenhuma bola para o Júnior Baiano

WORLD CUP '98 ROAD TO WIN

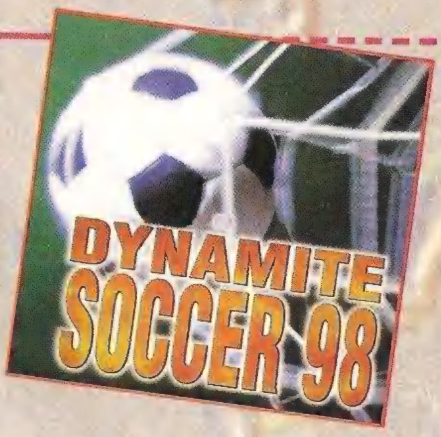
SATURN
SEGA
futebol

4.0

CONTROLE	4
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	4
SOM	4

2 Jogadores
Bateria

Boa jogabilidade compensa gráficos meio ultrapassados de Dynamite



O campo de jogo não é lá essas coisas, mas a pelada tem bom nível técnico. É mais ou menos isso o que rola em **Dynamite Soccer '98**, game que já tinha andado pelo Nintendo 64. Os gráficos estão mais para SNes, mas a jogabilidade compensa essa falha. Em relação à versão para Nintendo 64, o game mudou de visão, passando do ângulo de trás do gol para o lateral. Os times da J-League foram substituídos por 16 seleções mundiais, afinal é ano de copa. A oferta de estádios piorou. Agora são só três. Mas a diversão é garantida.

DICA: chute da linha da trave. Caso o goleiro solte a bola, cabeceie no contra-pé do cara, é fatal

DICA: quando estiver com a posse de bola, procure sempre protegê-la com o corpo para dificultar o trabalho dos adversários

DYNAMITE SOCCER '98

P.STATION
AMAX
futebol

3.5

CONTROLE	4
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	3
SOM	3

4 Jogadores
Continue

DICA: nos escanteios, o quadrado azul deve estar na marca do pênalti para os atacantes cabecearem

DICA: use 3 atacantes para deixar um jogador na grande área para aproveitar os cruzamentos

Human joga a tradição no lixo e faz futebol devagar quase parando

Que saudades! É, parece que a Human perdeu mesmo a mão para jogos de futebol. Depois de fazer história com **Super Formation Soccer 94**, não pintou nenhuma outra versão que ao menos chegasse perto em termos de jogabilidade. Mas agora o pessoal exagerou. Este **Formation Soccer '98** para P.Station é, sem dúvida, o pior jogo da série. Os bonecos estão grandes, mas a movimentação é muito lenta.

Quando você está correndo, parece que está andando. Mais ou menos como o Valderrama, aquele cabeludo da Colômbia.

DICA: caso esteja apertado na defesa, use os lançamentos com o botão círculo para tirar a bola. Não tente driblar, pois você não será feliz

DICA: para chegar ao ataque sem problemas, use o botão de passe seguidamente. O computador não conseguirá tomar a bola

DICA: cheque o poder de chute para definir quem vai bater faltas, escanteios e pênaltis no seu time

DICA: como em todas as versões de Formation, venha na marca do pênalti e chute na diagonal para marcar

FORMATION SOCCER '98

P.STATION
HUMAN
futebol

2.5

CONTROLE	2
DIVERSÃO	2
GRÁFICO	3
SOM	3

4 Jogadores
Bateria

SGP DICAS

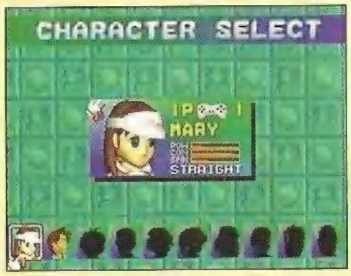
O P.Station larga na frente e vence a corrida de ponta a ponta. Os líderes do team da Sony este mês são *Need for Speed III*, *MDK* e *Thunder Force V*. Mas o N64 também comparece, fazendo cesta com *NBA Courtside*. O Saturn vem com *The House of the Dead* e o arcade com *NFL Blitz*

P.STATION

HOT SHOTS GOLF

Jogadores canhotos ou destros

Na tela Character Select, leve o cursor até qualquer jogador, aperte e segure L1 e aperte X.



Trajetos invertidos

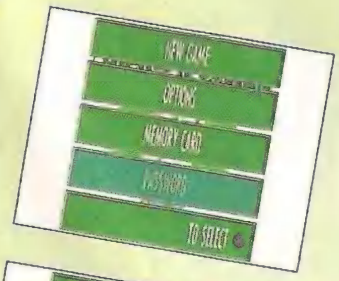
Na tela Course Select, leve o cursor até qualquer um dos trajetos, aperte e segure simultaneamente L1 e L2 e aperte X.

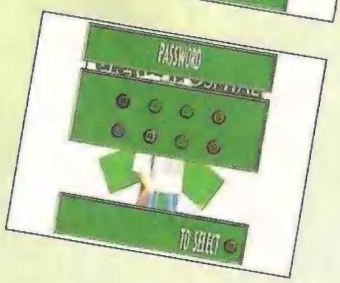
P.STATION

THEME HOSPITAL

Level Passwords

Level 2: X ○ □ △
△ ○ □ X
Level 3: ○ ○ △ □
X △ ○ △
Level 4: □ △ ○ □
X X △ ○
Level 5: ○ △ □ ○
X △ ○ □
Level 6: □ △ □ ○
X □ X ○
Level 7: □ △ △ ○
X □ △ ○





P.STATION

GEX: ENTER THE GECKO

Debug Menu

Pause o jogo e aperte e segure R2 ou L2 e aperte ←, ○, ↑, ↓, →, →, ←, △, ↑, ↓. Se fez certo, você vai ouvir um som confirmando a dica. Despause o jogo e aperte Select para abrir o Debug Menu.

ARCADE

NFL BLITZ

Jogadores Escondidos

Digite os seguintes nomes e PINs:

Jogador	Nome	PIN
Jogador sem cabeça	Carltn	1111
Raiden de MK4	Raiden	3691
Shinnok de MK Mythologies	Shinnok	8337

P.STATION

NEED FOR SPEED III: HOT PURSUIT

Polícia estrangeira

Comece uma corrida no modo Hot Pursuit e, logo depois de selecionar seu carro e a pista, aperte os botões abaixo:
Policiais com sotaque do sul: aperte e segure simultaneamente ↑, R1 e L2 até a corrida começar.
Policiais que falam francês: aperte e segure simultaneamente →, R2 e L1 até a corrida começar.
Policiais que falam alemão: aperte e segure simultaneamente ↑, R2 e L1 até a corrida começar
Policiais que falam italiano: aperte e segure simultaneamente ←, R2 e L1 até a corrida começar.
Policiais que falam espanhol: aperte e segure simultaneamente ↓, R2 e L1 até a corrida começar.

Carro mais pesado

Comece uma corrida e logo depois de selecionar seu carro e a pista, aperte e segure Select, □ e X até a corrida começar. Se fez certo, você pode tirar os carros da pista batendo neles.

Super buzina

Comece a corrida e logo depois de selecionar seu carro e a pista, aperte e segure simultaneamente Start, Select, R1 e L2 até a corrida começar. Se fez certo, você pode explodir os outros carros apertando a buzina.

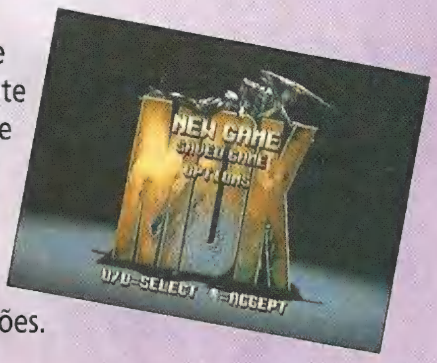
Corrida em câmera lenta

Comece a corrida e logo depois de escolher seu carro e a pista, aperte e segure simultaneamente ↑, X e △ até a corrida começar.

P.STATION

MDK

Seleção de fase



Na tela título, aperte e segure simultaneamente L1, L2, R1 e R2 e aperte △, ↑, △, ○, →. O menu de seleção de fase vai aparecer na tela e, assim que isso acontecer, solte os botões.

Diversos truques

Antes de acionar as seguintes dicas, pause o jogo e aperte ↓, R1, ↑ e □. Despause e pause de novo para apertar os botões indicados abaixo:

Bones Airstrike: aperte ↓, ↑, ○, ↓, ↑, ↓, R1
Cow Drop: ↑, ↓, ↓, R1, →
Dummy Decoy: X, R1, →, ○, X, ↑, □
Invencibilidade: ○, △, △, ○, →, ↑, ←, R1, □
Mortar: ←, R1, △, □, →, ○, ←, ←
Nuke: ↓, ↑, □, △, ↓, ○, ○, →
Sniper Granade: ↑, □, R1, ←, ○, △, □
Super Chain Gun: ←, R1, ↓, □, △, ↑, ↓
Super velocidade: →, ○, △, ○, X
Obs: *durante o jogo, aperte e segure R2 para usar a supervelocidade*
Thumper: ↓, ↑, ←, ←, △, ↑, →, ↓
Tornado: ↓, R1, □, △, →, ↑, X
World's Most Interesting Bomb: ↓, →, ○, ○, ←, ←, ↑, □, △

NINTENDO 64

ALL-STAR BASEBALL

Jogadores Engraçados

No menu Main Setup, digite qualquer um dos passwords abaixo:
Jogadores de papel: PRPPAPLYR
Jogadores cabeçudos, com mãos e tacos grandes: GOTHELIUM

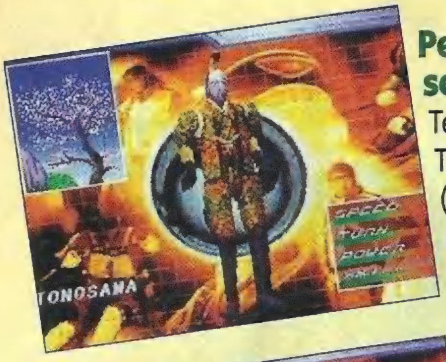
SGP DICAS

P.STATION

DOWNHILL SNOW

Pistas invertidas

Primeiro termine o modo Tournament (no nível de dificuldade normal) e grave o save no memory card. Carregue os dados e escolha uma das pistas do modo Down Hill. Assim você poderá competir nas pistas invertidas (mirrow).



Personagens secretos

Termine o jogo no modo Tournament (no hard) e ganhe dois personagens: Tonosama (que quer dizer imperador em japonês) e Eight. Esses dois esquiadores têm pontuação máxima, assim como seus esquis. Você poderá usá-los em qualquer modo, exceto no Scenario.

SATURN

GT24

Várias dicas

Na tela título, pressione os botões em seqüência: A, C, A, C, A, B. Se ouvir um barulho de motor a dica entrou. Depois entre no option e poderá escolher novos níveis de dificuldade: o Sunday e o Monster. Também poderá optar por Real no item Race Time. E ainda: quando for escolher o modo de corrida, aperte Start para ter acesso aos três carros secretos.

SATURN

VAMPIRE SAVIOR

Truque com fases

No modo versus, na hora de escolher o cenário, faça-o com o botão L pressionado. Com isso a fase vai mudar de cor. Se pressionar o botão R, a escolha será aleatória.

NINTENDO 64

WILD CHOPPERS

Debug mode

Na tela título, faça a seguinte seqüência pressionando o botão Z: →, ←, ↑, ↓, A, B e Start. Assim você entrará no modo Debug.

SATURN

SAVAKI

Lutadores secretos

Termine o jogo no nível normal ou mais difícil e ganhe um personagem secreto. É um secreto para cada lutador que terminar.

P.STATION

GUILTY GEAR

Personagens secretos

Ligue o console com o jogo e deixe pressionados os botões ↓, L1, R2 e □. Assim você verá que na tela de seleção estão inclusos os lutadores Testament, Justice e Baiken. Mas só poderão ser usados nos modos VS e de treino.

P.STATION

THUNDER FORCE V PERFECT SYSTEM

Naves secretas

Se estiver no modo normal, faça a dica na hora de selecionar a ordem das fases. No modo time attack, faça-a na hora de escolher a nave. Durante as telas descritas anteriormente aperte ○ no controle 1, com o botão △ ou □ ou ○ do controle 2 pressionado. Isso dará, respectivamente, as naves verde, vermelha ou preta. Veja as especificações de cada uma delas:

Nave	Ataque	Velocidade	Claw	Velocidade de recuperação do Claw
RVR01E (verde)	37.50%	100%	3	normal
RVR01HiS (vermelho)	112.5%	218.75%	3	75%
RVR01Ex (preto)	175%	37.5%	2	150%

Obs: *os valores são em relação à nave normal.*
Obs 2: *no modo normal, você só pode usar a nave secreta até a fase 4. Depois, prosseguirá com a nave normal.*

Nível de dificuldade master

No nível de dificuldade hard, termine o jogo com o final bom. Para isso, vença o último chefe e consiga bônus em todas as transformações do chefe. Assim, essa opção estará disponível no option.

Mais continues

No começo do jogo são 3 continues no máximo. A cada três horas de jogo, esse número máximo irá aumentar. O limite é 99. Se terminar o jogo no nível normal e com o final bom, você terá continues ilimitados.

Mais telas no viewer mode

Terminando o jogo você ganha mais telas no modo viewer. No modo kids você ganha as páginas 3 e 4; no normal, as páginas 3 e 5; no hard, 3 e 6; e no master, 3 e 7. Mesmo não terminando o jogo, a cada duas partidas ganha-se um desenho novo. O que quer dizer que se jogar 96 vezes ficará com o viewer completo mesmo não tendo terminado o jogo.

P.STATION

MORTAL KOMBAT 4

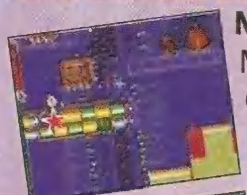
Lutadores secretos

Goro: termine o jogo com Shinnok. Na tela de seleção de lutadores, escolha hidden e coloque o cursor (agora invisível) em Shinnok. Pressione o botão de corrida e de bloqueio para escolher o príncipe Shokan.
Noob Saibot: termine o jogo com Reiko. Comece um jogo com dois jogadores e entre com kombat code 012-012 na tela de VS. Saia do jogo para dois jogadores e volte para a tela de seleção. Escolha a opção hidden, coloque o cursor (invisível) em Reiko e aperte bloqueio e corrida ao mesmo tempo. Pronto. Noob Saibot está sob seu comando.
Obs: *para fazer esta dica mais fácil, coloque o cursor em hidden e deixe pressionado o botão de corrida. Sem soltá-lo, leve o cursor para o local correspondente e aperte o outro botão, ou seja, o de bloqueio.*

SNES

ROCKMAN & FORTE

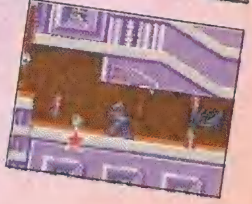
CDs difíceis de achar



Nº. 21: procure-o na fase de Magic Man. Use um Search Rush e o CD é seu.

Nº. 75: está atrás da cachoeira de areia na fase de Grand Man. Dê um escorregão de Rockman a partir do ponto da foto e pegue-o.

Nº. 96: esse CD só pode ser pego com Forte. Use o salto duplo mais o Gospel Booster para alcançar o local.



Nº. 100: está na fase de introdução. Depois de passar pelo navio, use um Search Rush no local da foto (marcado com uma estrela) e ache o CD.

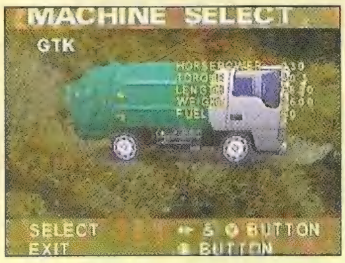
SGP DICAS

P.STATION

FELONY 11-79

Acesso a todos os carros e pistas

No menu com as opções Start, Timetrial, Settings, Option e Records, aperte rapidamente os seguintes botões no controle 2: simultaneamente R1, R2 e L2, depois R2, L2 e simultaneamente R1 e △. Se fez certo, você vai ouvir um barulho. Quando começar o jogo, você poderá escolher os carros e as pistas escondidas.



P.STATION

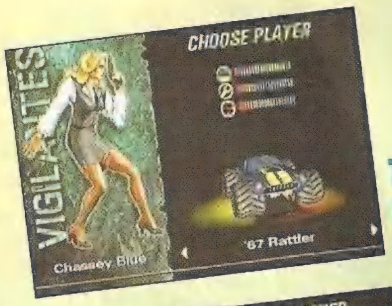
RASCAL

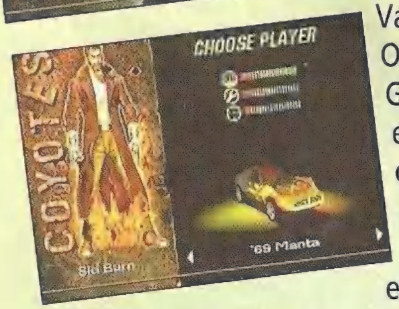
Seleção de Fase

Digite o password **HOUSE** e comece uma partida. Durante o jogo, aperte R1 para selecionar a fase e aperte R2 para selecionar a área da fase. Aperte e segure R1 para pular para esta fase.

P.STATION

VIGILANTE 8





Todos os Carros e Pilotos e Rodas Grandes

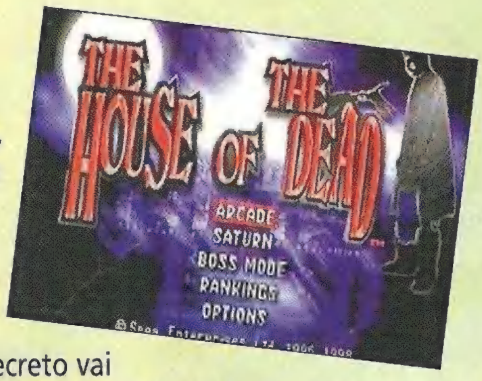
Vá para o menu de Options, leve o cursor até Game Status e aperte X e depois ○. Agora digite os seguintes passwords para acionar as dicas (os _ representam um espaço)

Todos os pilotos e carros: WMNNWLHTSCUCLH
Rodas grandes: MONSTER_WHEELS

SATURN

THE HOUSE OF THE DEAD

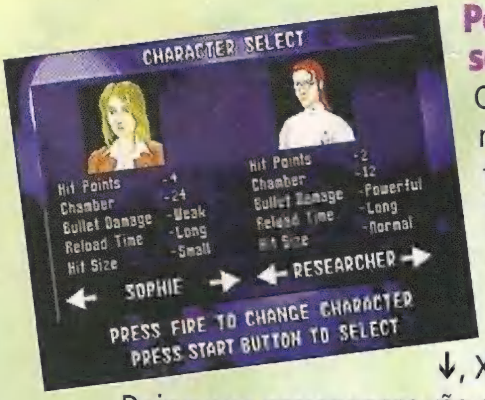
Menu de truques



Na tela Game-Select, aperte L, R, R, L, L, R, aperte e segure simultaneamente L e R e aperte Start. Se fez certo, um menu secreto vai aparecer no menu de Stage Select. Você vai poder escolher algumas opções como vidas infinitas e mudar a cor do sangue.

Pontos na tela

Pause o jogo aperte e segure simultaneamente L e R e aperte X, X, X



Personagens secretos

Comece o jogo no modo Saturn e na tela Character Select, aperte e segure simultaneamente L e R e aperte ↑, ↓, X, Y, Z.

Dois novos personagens vão estar disponíveis: **Sophie** e **Researcher**

Munição ilimitada

Pause o jogo e aperte e segure simultaneamente L e R e aperte Y, Y, Y. Despause o jogo e você não vai mais precisar recarregar.

P.STATION

TRIPLE PLAY '99

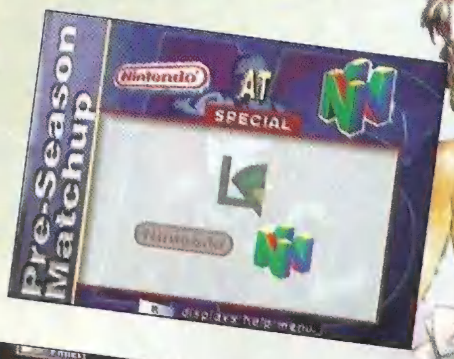
Estádios Escondidos

Na tela Stadium Select, aperte L2, L1, R1, R2, L1, R1, R1. Se fez certo, você vai ouvir um som confirmando a dica. Circule pelos estádios e você vai ver os três novos: **Ancient Rome, Neo-Vancouver e Anytown, USA**

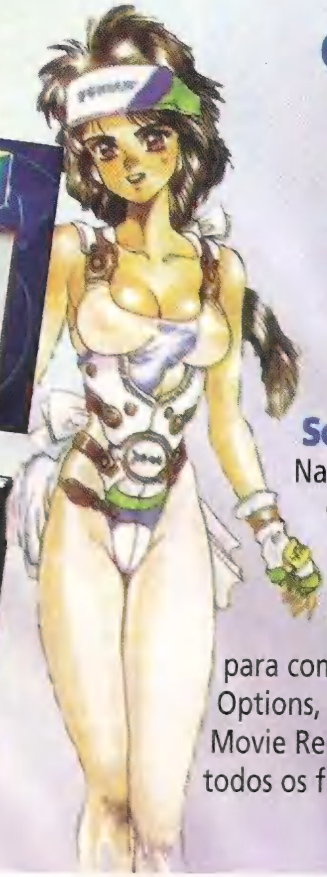
NINTENDO 64

KOBE BRYANT IN NBA COURTSIDE

Times escondidos
no menu principal, aperte e segure L e aperte A. Na tela Pre-Season Matchup, você vai encontrar três times novos: o time da Nintendo, Left Field Productions e N64.



Pista de danceteria
Pause o jogo e aperte A, C (↑), ↓, ↑, C(↓), R, R, B, C(→), C(→), Z. Despause o jogo e a quadra vai virar uma pista de danceteria.



P.STATION

GHOST IN THE SHELL

Seleção de Fase
Na tela título, aperte R2, R1, □, □, ↑, ↓, □, □, R2, R2. Se fez certo, você vai ouvir um som confirmando a dica. Agora leve o cursor até Mission Start e aperte X, e ← ou → para começar a missão. Leve o cursor até Options, aperte X e você vai ver a opção Movie Replay, que permite que você assista a todos os filminhos do jogo.

TENHA O MELHOR !!!

Despachamos para todo o Brasil!

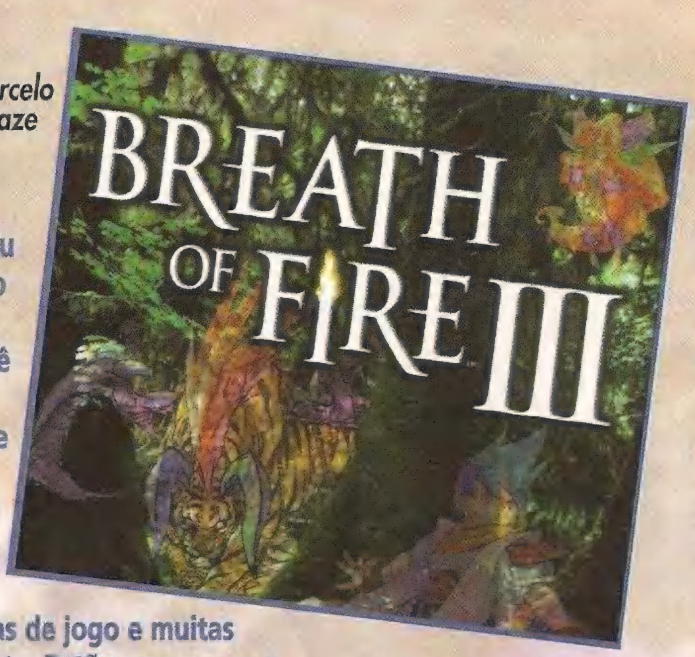
Preço Especial Para Revenda e Locadoras

CÂMARA Games
Rua 25 de março, 1026 - São Paulo - SP
Tel.: (011) 228-0822 Fax: (011) 228-3365

DETONADO P.STATION

Por Marcelo Kamikaze

BREATH OF FIRE III



Aí está o detonado que eu havia prometido na edição passada. Se você já começou a jogar, notou que terá trabalho. Terminar *Breath of Fire III* é tarefa para cerca de 40 horas de jogo e muitas páginas de revista. Então prepare-se e fique atento às dicas. Lembre-se de usar a opção Camp sempre que estiver a caminho de uma nova cidade. Assim você recupera a energia do grupo e ainda pode salvar o jogo. Quando encontrar mestres, escolha com cuidado um aprendiz e saiba usar as magias que ganhará. Nas cidades, tente equipar melhor o grupo comprando armas e itens. Não economize conversa e boa sorte!

BREATH OF FIRE III

P.STATION
CAPCOM
RPG

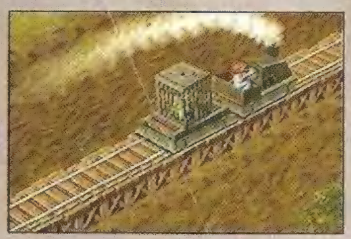
4.8

CONTROLE	5
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	5
SOM	5

1 Jogador
Memory Card

Dauna Mine

Logo no começo você comanda um dragão, saia da mina e venha para esse ponto

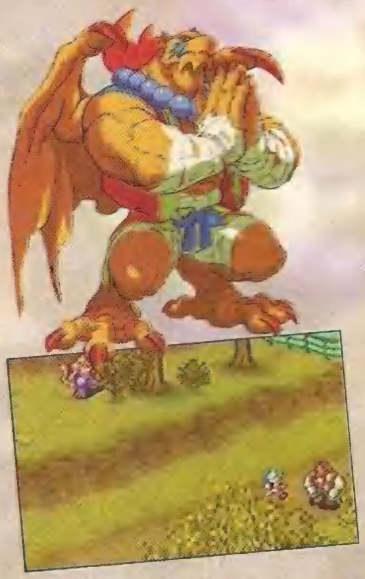


Durante a viagem do trem, use o direcional para balançar a jaula e fugir

Na sua casa, em Cedar Woods, salve o jogo e vasculhe os armários. Depois siga para Mcneil Town

Mcneil Town

Em Mcneil você encontra Rei e Teepo e conversa com eles. Depois siga para Yraall Road. Use a saída da direita da cidade para chegar lá



Em Yraall, fale com o rapaz atrás dessa árvore. Depois disso, Bunyan surge na tela

Ao sair de Mcneil siga pelo caminho da direita para achar a casa de Bunyan

Dentro da casa, desça ao porão pela escada dos fundos e pegue o item do armário

Na saída da casa, você terá de cortar 20 lenhas no tempo determinado. Espere o seu parceiro tirar a mão da lenha para apertar o triângulo

Mt. Glaus

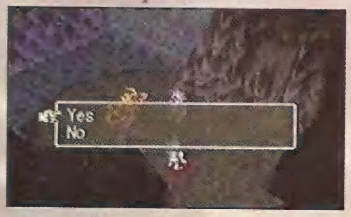
Após cortar as lenhas, Bunyan sugere ao gupo seguir para Mt. Glaus

Desça a ladeira para pegar os itens nas pedras

Depois de entrar nesta casa, na saída você enfrenta este leão. Na estátua ao lado da casa você salva o jogo

Depois de matar o leão, siga ao topo da montanha até encontrar a entrada desta caverna

Vasculhe esse ponto para achar uma nova espada



Chegando aqui, aceite as opções que surgirem na tela para seu grupo cair na água

No final da caverna você enfrenta de novo o leão. Use ataque normal com Rei e Kamik e a magia Simoon com Teepo

Depois de falar com Bunyan e tomar o controle do grupo, deixe sua casa e siga para cá para encontrar o primeiro mestre

Siga para Mcneil e fale com esse cara. Vá para a cabana em frente à plantação de milho e fale com ele outra vez

Ao sair da cabana, pegue o caminho ao norte. Você vai encontrar outra cabana, fale com o homem de novo

Você não entra no castelo pela porta principal. Use Rei na parede à esquerda para entrar

Para passar pelo guarda você terá de dar para ele 50z. No lugar da foto você consegue 50z na moleza

Cuidado com as lanternas dos guardas. Fale com esse cara

Depois de matar o cachorro, venha até este ponto e fale com todos os camponeses

Fale com este homem e entre no galinheiro. Lá dentro, você enfrenta a galinha mestra

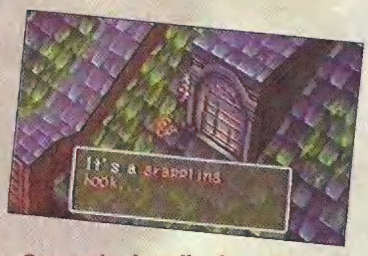
Matou a galinha? Então suba as escadas à esquerda para dar seqüência à cena

Dentro do castelo, pegue a primeira porta à direita para salvar o jogo

Fale com os fantasmas na sala principal, suba as escadas e siga pelas salas à esquerda até chegar nesse ponto

Depois de descer as escadas para chegar na cozinha, fale com o pessoal e siga até o elevador

Saindo do elevador, suba as escadas, salve o jogo e suba as escadas de novo até chegar ao telhado



Caso caia do telhado, suba só pela parte verde. Caindo do lugar certo você pega a corda

Depois que Rei usar a corda, você passa para o outro lado utilizando-a também

Desça as escadas e venha até este vão escutar uma mulher gritando. Entre na sala e enfrente o mestre

Voltando a sua casa, siga para a cabana em frente à plantação de milho

Falou com Bunyan? Então, volte para sua casa. A casa estará em chamas, saia da casa e você enfrentará Sunder e Balio

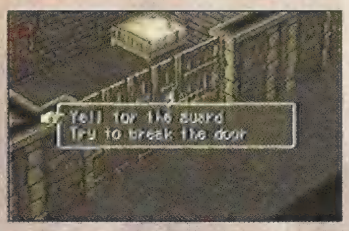
Ao acordar você estará na casa de Bunyan, fale com ele e siga para Mt. Myrned

Continua

BREATH OF FIRE III

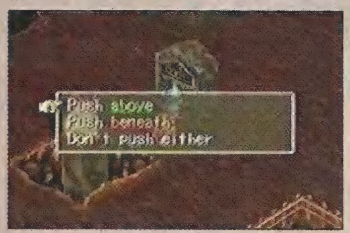
Mt. Myrned

Suba a montanha até o topo e fale com Sunder. Não esqueça de pegar os baús pelo caminho

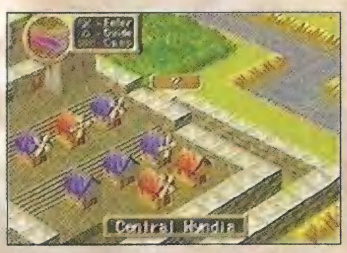


Logo após ser preso, tente duas vezes abrir a porta. Aí, desça a escada. Antes salve o jogo

Você será derrotado por Sunder e Balio de novo. Desça a escada com Nina até chegar aos túmulos

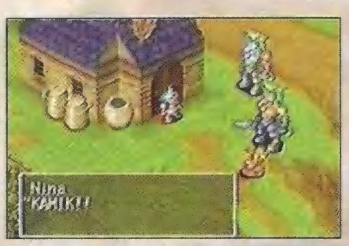


Acione o túmulo maior seguindo pela plataforma. As respostas certas são as de cor verde



Ao entrar no castelo de Wyndia, vá para a fonte. Lá você terá de procurar por 4 crianças. Depois siga para este local

Eygnock Road



Entre em Eygnock e siga até a primeira casa à esquerda para encontrar com Sunder e Balio

Depois de sair da Arena, siga para a montanha Boumore

Mt. Boumore

Siga até o topo da montanha e fale com a galera. Depois de acordar, use o lift para conseguir acionar o bonde

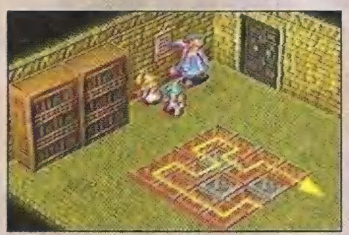
Depois de sair do bonde, siga a montanha até o topo. Você sairá do outro lado. Entre na área com a interrogação para pegar o Reverse Gene

Tower

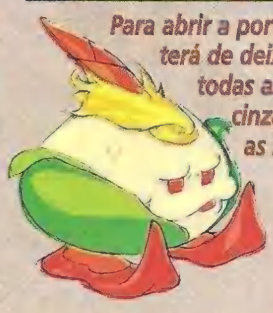
Entre na Torre e fale com o povo para comprar armas e itens

Com Nina no comando, acione este switch e suba as escadas para ativar os 4 switchs do lado de fora. Seja rápido

Aqui Momo se junta ao grupo

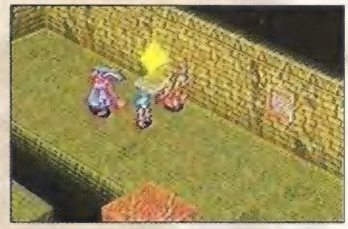


Para abrir a porta, você terá de deixar todas as pedras cinzas. Siga as setas

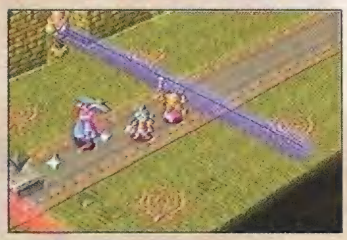


Saia da sala, suba as escadas e entre nesta sala. Acione o segundo e o quarto cristais

Aqui, ative o switch vermelho para achar a Moon Tears no baú. Com o switch azul você pega mais 2 baús



Com Nina, ative o cristal 3 vezes para usar a plataforma no alto. Lá você pega a Breast Plate



Com Nina outra vez, use o triângulo à distância para escapar dos lasers

Use Momo nesta mesa para achar uma passagem secreta e ativar a nave

Após sair da nave, pegue a Thorn Gene na saída ao norte

Coffee Shop

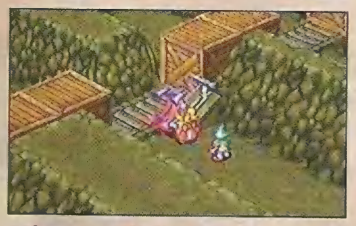
Suba até o topo e fale com o pessoal. Aqui você encontra o seu terceiro mestre

Plant

Depois de falar com o mestre siga para Plant. Com Momo no comando use o switch azul para mudar a direção da esteira

Fale com todos os cientistas de Plant, saia e vá para a montanha Dump

Dump



Ative os switchs quantas vezes forem necessárias para mudar as caixas de posição e pegar os baús no alto da tela

Ative o switch vermelho para pegar a Artemis Cap

Entrando na porta em frente à lava, você enfrenta essa planta. Mate-a e ative o switch vermelho

Depois de matar a planta, volte para Plant e fale com a galera

Em Arena, deixe Pecoros fora das batalhas. Compre armas e itens antes das batalhas

Dentro da Arena entre na porta à esquerda. Depois entre na porta ao lado das 4 estátuas para enfrentar a primera batalha

Falando com Emitai, entre nesta porta para a segunda batalha. Acerte só o Emitai

Vá por esta porta e entre na primeira porta à esquerda para enfrentar a última batalha. Você será derrotado

Depois das 3 batalhas, entre nesta porta para falar com Garr, Sunder e Balio

Maekyss Gorge

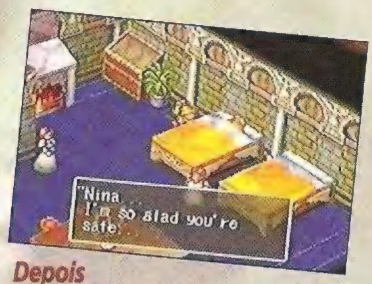
Depois de falar com os caras, siga para Maekyss. Ande até a ponte para enfrentar os Bullys

Garr se juntará ao seu grupo para enfrentar Stallion

Depois siga com Pecoros para a interrogação. Neste lugar, acerte a árvore com o triângulo para pegar a Flower Jewel

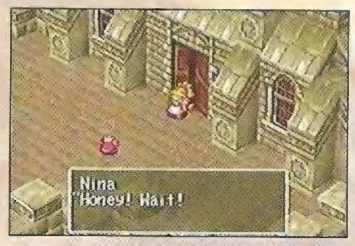
Wyndia

Depois de pegar a Flower, vá para Wyndia com Nina no comando e fale com este guarda



Depois do jantar no castelo, suba as escadas para falar com a rainha

Falou com a rainha? Siga para a cozinha na sala dos galões de vinho. Fale com este rato



Siga até o topo do castelo para encontrar com Honey. Depois siga para a casa de Bunyan

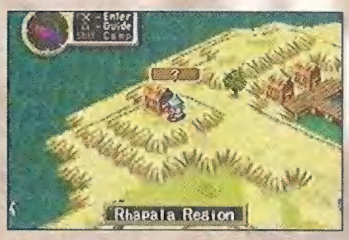
Checkpoint

Siga para Checkpoint. Com Garr no comando você passa pelos guardas

Depois de passar pela ponte, entre na interrogação na praia. Fale com o pescador

Continua

BREATH OF FIRE III



Entre nesta casa, desça pelas escadas do fundo e pegue a Thunder Gene

Rhapala

Depois de pegar a Thunder, siga para Rhapala e fale com este homem. Siga até o porto e fale com Beyd

Volte e fale com o homem de Rhapala de novo. Deixe Rhapala e você irá para o Camp

Entre no porto e fale com Beyd. Você terá de treiná-lo e ele lhe dará 1000z. Vá até o Armor e compre uma arma para ele

Deixe Beyd bater à vontade, depois ataque-o. Faça isso até ele ficar bem forte

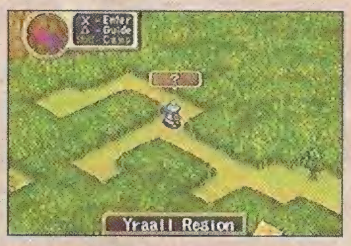
Light House

Após treinar Beyd, siga para a Lighthouse. Acione os switchs azuis que aparecerem na tela

Coloque o Chrysm dentro da máquina e ative o switch azul para verificar a pressão. Repita isso até acionar a máquina

Siga o caminho até enfrentar Gazer. Depois de matá-lo, vá às escadas pegar a Eldritch Gene. Depois acione o switch azul

Volte a Rhapala e fale com Sinkar

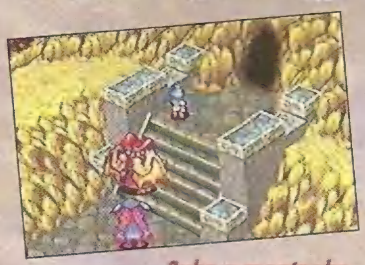


Siga para esta interrogação com Pecoros no comando e jogue a pedra na água. Vá à interrogação da Eastern Wyndia, a fada pedirá a Flower jewel

Aqui use a Tiara que a fada deu a você. Entre na casa e converse com as fadas. Na praia você enfrenta o golfinho

Depois de falar com as fadas, volte para o porto de Rhapala e fale com Beyd e Sinkar. Depois siga para Mt. Zublo

Mt. Zublo



Suba a montanha pelo caminho da direita até chegar na entrada da caverna

Dentro da caverna espere os gases baixarem para prosseguir. Aqui você pega o Miracle Gene

Ataque as cobras logo de cara e depois acerte o Boss. Depois siga pela caverna e ache uma arma escondida no corredor

Urkan Tapa

Com Garr no comando, siga pela entrada à direita e fale com o pessoal que está rezando. Suba as escadas e use Garr para empurrar a pedra

Angel Tower

Após sair do Camp, siga para Angel Tower com Garr no comando

Passe no vão entre as escadas e fale com a mulher descendo. Depois suba a escada central

Use a Bazooka de Momo para destruir a parede e achar uma passagem

Com Garr, empurre a pedra para esta posição. Depois volte e suba as escadas

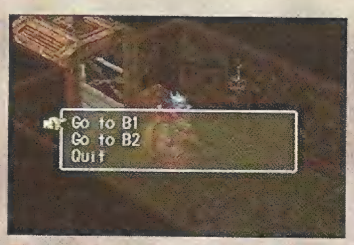
Na parte de cima você acha um baú com um capacete

Use Garr para empurrar as 3 pedras para subir no alto da tela

No alto da tela, siga com Garr até a plaqueta com seu nome. Depois aparecerão várias visões na tela

Lute contra o Garr. Transforme-se em dragão para matá-lo com mais facilidade

Após matar Garr você estará na mina. Saia de lá



Chegando a este elevador, há duas opções: B1 (mercado) e B2 (saída da mina). Vá para B1 e depois para B2

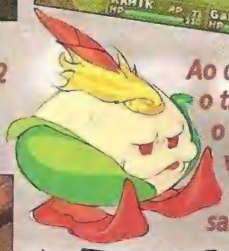
Entrando nesta casa, vasculhe a estante. Lá você encontra 200z

Neste ponto, se você estiver com Momo no grupo, use a sua bazooka para achar uma passagem secreta

Aqui, mude os switchs para pegar o baú primeiro e depois destruir a pedra na frente da caverna. Empurre o vagão com Garr. Depois você enfrentará um dinossauro

Ogre Road

Antes de ir para Ogre Road, vá para Sin City comprar itens. Aqui você acha um baú na moleza



Ao derrotar o tigre siga para o sul, onde você vai dar o fora por outra saída

Mt. Levett

Depois de passar por Ogre Road, siga para a montanha Mt. Levett

Passando por este local você irá cair num buraco. Nele, pegue um baú

Depois de sair da montanha, siga para Yraall Road. A estrada estará fechada. Fale com os guardas e depois siga para Mcneil Town

Após falar com a galera em Mcneil, siga para o norte da plantação de milho. Depois siga para Sin City com Nina

Sin City

Você terá de passar pela montanha Levett de novo para chegar a Sin City

Com Nina fale com todo o pessoal ferido após o confronto em Sin City

Ao entrar nesta sala não esqueça de pegar a Old Painting no canto da sala

Eygnock Road

Depois de sair de Sin City, vá para o checkpoint (do lado de um grande muro), lá você encontrará esse Boss

Depois de matá-lo, siga para Eygnock. Seu grupo começará uma discussão. No final, siga para Plant

Continua

BREATH OF FIRE III

Entre nesta interrogação e fale com a árvore para ver Pecoros. Ele se juntará ao seu grupo de novo

Chegando em Plant com Momo e Pecoros em seu grupo, converse com o homem que está fumando um cachimbo da paz. Depois use as esteiras para chegar ao topo

Chegando ao topo, use Pecoros com o triângulo para empurrar as duas pedras contra o vidro e liberar os gases

Ainda em Plant, use a bazooka de Momo nesta lareira para achar uma entrada secreta

Chegando neste ponto, você terá de procurar a senha para ussar no computador e com isso abrir as portas

Entre nas portas com o número 1. Na sala de gases, você acha a primeira senha. Volte ao terminal e use-a no computador

Depois de acionar as portas 2, você encontra aqui outra senha

Seguindo pelos canos, você pega a Force Gene

Para acabar com este chefe com facilidade, use a opção Acession de Kamik. Você vai se transformar em um monstro

Aqui você terá de ajustar as caixas de pressão. Ative-as na seqüência 1-3-2-5-4

No terminal coloque primeiro a opção Other. Depois use a opção 1-3-2-5-4

Ative a porta 4 e siga pelo caminho atrás da sala de save

Ao enfrentar o cérebro, transforme-se em monstro de novo. Escolha a opção Large Form

Depois de matar o cérebro, vão surgir essas opções na tela. Escolha a de cima

Depois de acionar e aparecer no Camp, saia de Plant e siga para Wyndia. Aí vá para a fonte e converse com os garotos. Eles irão se esconder. Caso você ache algum deles, ele se tornará seu mestre

Com Nina no comando, siga para a porta principal do castelo

Dentro do castelo suba e fale com a rainha. Depois vá para a cozinha seguindo Honey e fale com a galera

Após falar com este guarda, suba as escadas para conseguir o passaporte

Você consegue o passaporte com esse cara na sala de jantar

Depois de pegar o passaporte, vá para esta entrada seguindo Honey

Tidal Caves

Você será levado para uma sala de Teleport. Deixe a sala e você estará no mapa e será mandado para o Camp. Aí, siga para o porto de Rhapala para falar com Shadis. Depois vá para Urkan Tapa com Garr no comando e fale com Sudama. Siga para Angel Tower, vá pela entrada principal

Em Tidal Caves, use as plataformas para chegar a outras cavernas

Aqui você acha a Gross Gene

Cliff

Saia de Tidal e siga para o vilarejo de Cliff com Garr no comando

Fale com todo mundo e suba ao topo pelo caminho de pedras

Fale com este cara, saia da casa e fale com Garr. Volte de novo à casa e o cara se transformará num monstro. Durante a batalha, destrua o fogo antes para depois acertar o mestre. Após matá-lo, siga para Angel Tower com Garr no comando. Vá pelo vão à esquerda e desça as escadas para achar a mulher. Aí, siga para Mt. Zublo, entre na caverna e verifique a placa

Junk Town

Em Junk Town, fale com Beyd e com os marinheiros. Continue falando com a galera e depois siga para Dock

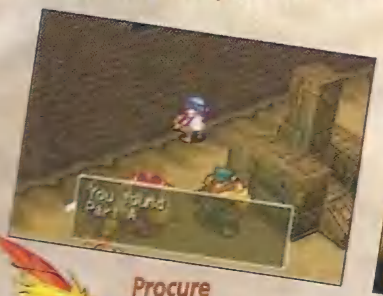
Dock

Com Momo no comando, fale com as pessoas perto do navio e depois siga para Junk Town. Em Junk Towm fale com o homem dentro da casa à esquerda para ganhar a permissão para entrar em Steel Beach

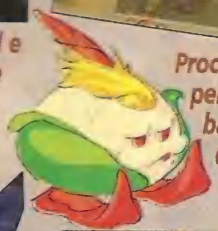
Steel Beach

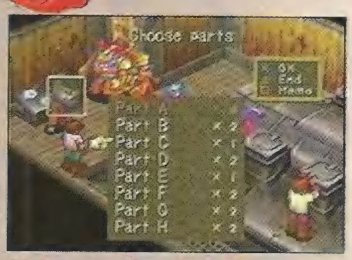
Em Steel Beach fale com este cara. Garr terá de ganhar na marra do oponente. A distância máxima é de 2m. Não seja muito rápido, pois a corda se arrebenta e, quando o tampinha abaixar a bandeira, você deve parar de apertar o botão

Após ganhar na corda, você irá enfrentar este Boss. Se tiver AP, use o monstro para matá-lo



Procure pelas peças do barco pela praia e dentro da sala





Volte a Dock e dê a Momo: 2 partes A, 3 partes C, 2 partes D, 1 parte F e 2 partes H

Parch

Use o barco para chegar a Parch, ele estará sob seu comando

Chegando em Parch, fale com o legendário marinheiro

Siga para Maekyss com Pecoros no comando

Fale com a mulher dentro da casa, ela pedirá alguns ingredientes para você

Na árvore atrás da casa em Maekyss você acha a Shaly Seeds. Use Pecoros para balançar a árvore

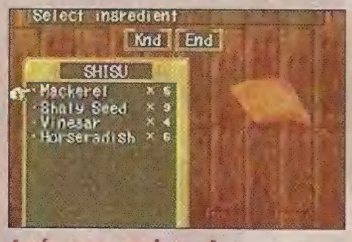
Continua

BREATH OF FIRE III

No Fishing Spot, em frente à Maekyss, você pesca o peixe Mackerel

No Coffee Shop, dentro deste poço, você consegue o vinegar

Em Ogre Road, usando Kamik para destruir as plantas você acha a Horseradish

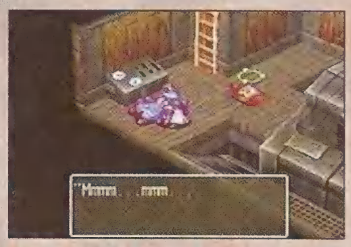


Após conseguir os 4 ingredientes vá para Parch e para a casa do major. Você terá de montar o sishu. A combinação certa é 1 Mackerel, 8 Shaly Seeds, 2 Vinegar e 4 Horseradish. Depois aperte a opção KND para montar o Sishu

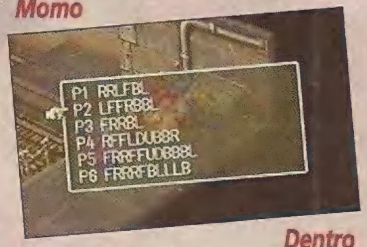
Depois de dar o sishu para o major, siga para a interrogação no meio das ilhas

Antes de entrar nesta cabana, procure pelo mar onde você irá achar 3 baús

Após falar com o rapaz dentro da cabana, acerte o Titanic com o seu barco



Depois do acidente, fale com Momo



Dentro do Titanic, coloque o progama 2 no computador para usar a plataforma

Neste switch você pega o I.D. card, que será útil mais para frente

Neste switch você ativa o crânio

Nesta sala você usa o crânio. Procure usá-lo com instruções para ter mais facilidade. Coloque as 3 caixas neste ponto

kombinat

Neste robô escondido, escolha a opção número 3 para ele virar um Armor Shop

Steel Grave

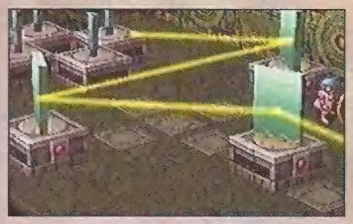
Neste terminal, use a bazooka de Momo na parede para achar uma passagem secreta

Depois de usar Momo, ainda com ele no comando, siga para Colony

Na sala de teleport você acha uma chave

Vasculhe a área para achar a Failure Gene

Neste local, com Kamik no comando, desça por esta ladeirinha para cair na sala dos refletores



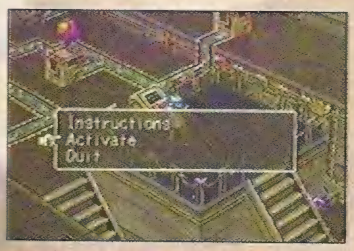
Na sala dos refletores, mude a posição das placas para o laser chegar até o centro

Chegando neste ponto, você terá de colocar a antena no lugar onde não há ruídos. Esta é a posição certa

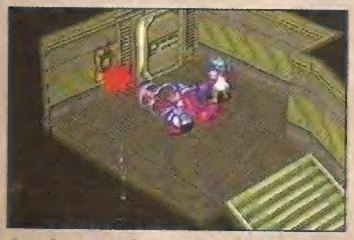
Factory

Neste vilarejo, fale com toda a galera e entre no buraco

Antes de enfrentar este mestre, todos os componentes do grupo devem falar com ele



Neste ponto, para acionar os switchs você deverá usar esta máquina para mover o robô

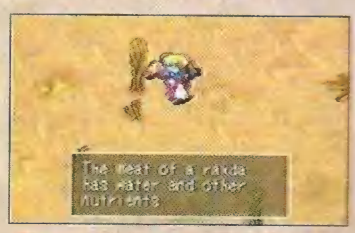


Aqui, use a bazooka de Momo no terminal para abrir a porta

Oasis

Antes de cair no deserto, pegue água no galão do lado da tenda. Não esqueça de ler as instruções

No deserto, siga a estrela do norte até a Evening Star ficar alinhada com as Três Marias. Quando as 4 estrelas estiverem em linha, olhando para a Evening Star, dê 8 toques para o lado e siga até as 4 estrelas sumirem. Quando isto acontecer siga de novo para a estrela do norte até o mestre aparecer



Ao aparecer na tenda, Nina vai estar doente. Saia da tenda e mate o camelo com a espada. Volte à tenda

Station Myria

Chegando aqui, você estará na entrada de Myria. Siga pela plataforma

No terminal, coloque a opção Maintenance Deck

Seguindo a trilha amarela, você chega neste ponto, onde acha 10000z

Seguindo ainda a trilha amarela, você entrará na sala onde recuperará energia. Siga pela porta e entre na terceira porta, onde está o mestre. Acione o switch

Este é o esquema certo para liberar a passagem onde estavam os lasers

Após matar o Boss, pegue o cartão que ele irá deixar e entre na plataforma

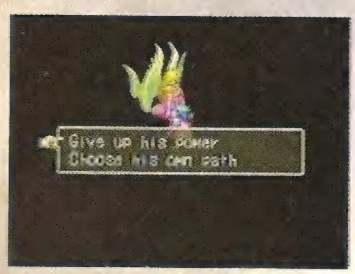
Com Rei no comando, você abre a porta e pega os 3 baús

Com o cartão em mãos, use-o nesta porta

Caia no buraco e pegue o baú. Fique parado aqui por 15 segundos para que uma outra luz apareça

Seguindo pelo labirinto, entre nos portais para ser tansportado. Você encontrará Garr e Honey

Chegando em Eden, você enfrentará dois mestres na seqüência. Use o monstro para não ter problemas



Ao encontrar com Myria, não coloque a opção de cima, ela mostrará o final ruim

Myria possui 20000 de HP. Seja paciente nos ataques e procure recuperar cada membro ao ser acertado. Parabéns!

fim

FLASHBACK

16 BITS

Por Lord Mathias

Battletoads pintou no Mega em 91 e concorreu com Sonic, recém-lançado pela Sega. Em 93, o jogo chegou ao SNes, quando 3DO e Jaguar ganhavam as prateleiras

Se você teve um Nintendinho 8 bits, aposto que lembra muito bem de **Battletoads**. Afinal, o jogo era tão difícil que poucos conseguiram terminá-lo sem se descabelar. Mesmo difícil, o game fez um sucesso danado e, por isso, ganhou uma versão para Mega Drive e também para SNes. A confusão é a seguinte: uma senhorita conhecida como Dark Queen capturou Pimple e Angélica. E daí?, você pergunta. Muito simples, respondo, Pimple é seu amigo do peito e Angélica é sua namorada. Não querendo ficar a ver navios, você parte em busca dos dois. Tem mais um detalhe: você é um sapo. Mas sabe como é: quem sabe você chega lá, salva Angélica, ela lhe dá uma beijoca e você vira príncipe? Na dúvida, vá correndo.

fim

DICA: aqui acerte os inimigos várias vezes para ganhar mais pontos e até vidas

MEGA

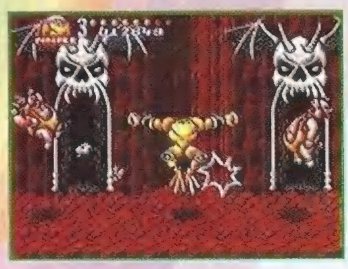
DICA: espere esse inimigo vir para cima de você, aí acerte-o com uma cabeçada e monte nele para poder voar e atirar fogo nos outros inimigos

DICA: fuja dos tiros, pegue a pedra, espere a mira descer um pouco e jogue a pedra no inimigo

DICA: na terceira seqüência dessa fase há um warp zone. Para pegá-lo, vá de encontro à décima barreira

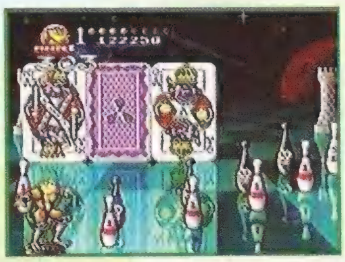
DICA: na segunda tela da fase Snake Pit há outro warp zone. Desça da primeira cobra rápido e pegue o warp zone aqui

SNES



DICA: aqui nesse dois inimigos aperte o soco uma só vez para acabar com os dois

DICA: fique atrás da cabeça desses caras para não ser atingido



DICA: dê preferência para os pinos que contém S. Eles dão mais pontos

TILT'S GAME LOCADORA

TILT'S 1 Av. do Imigrante Japonês, 3 S.L. Tel. (011) 843 9021

TILT'S 3 Av. Jabaquara, 1469 Lj. 21 Tel. (011) 5583 3468

TILT'S 5 Pca. da Liberdade, 141 Box 8 Tel. (011) 278 7956 / 278 7054 Ramal 338

VENDAS E LOCAÇÕES

SALÃO DE JOGOS

32 X
Saturn • 3DO
Master System
P.Station • Neo Geo CD
Nintendo 64 • Mega Drive
Game Boy • Super Nes • PC Engine Playdia • Game Gear • Neo Geo • Jaguar

---

NIKA'S GAMES

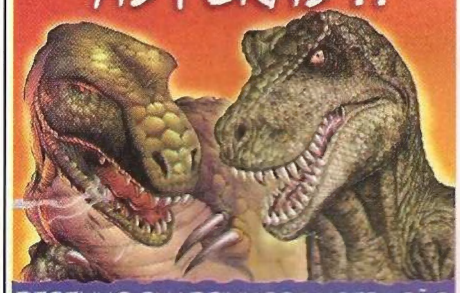
VENDE • TROCA
ALUGA • COMPRA
NOVOS E SEMI-NOVOS
LINHA COMPLETA

FONE: (011) 875-2737
858-1333 858-3539

INTERPLAY GAMES

SUPER PROMOÇÃO EM:
Playstation, Nintendo 64
Super Nes, Cartuchos,
Acessórios e CD's
Atendemos Locadoras e Varejo
ENTREGA A DOMICÍLIO
DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL VIA SEDEX
FONE: (011) 6422-5193/9911-6478/6422-5255

APRENDA COM AS FERAS !!



DESENHO.QUADRINHOS.ILUSTRAÇÃO
CURSO AVANÇADO
HECTOR & ROLLO
Matrículas abertas
Vagas limitadas
011-578.7163/66.6079
E-mail:hector@brworld.com.br

NINTENDO64

O MUNDO DOS GAMES
FINANCIA VENDA TROCA LOCAÇÃO

PlayStation

Nintendo

GAME OVER

SEGA SATURN

GAMES, CDS E CARTUCHOS
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
DESPACHAMOS VIA SEDEX
Fone:(011) 875-0146 - 858-9744 - Fax:(011) 878-2224

LOJÃO DOS GAMES

VENDA DE GAMES E ACESSÓRIOS

ATACADO E VAREJO
Cadastre-se e receba mensalmente nossa tabela
TEL/FAX:(079)224-2715/(079)988-0325

Para anunciar na

SUPER GAMEPOWER

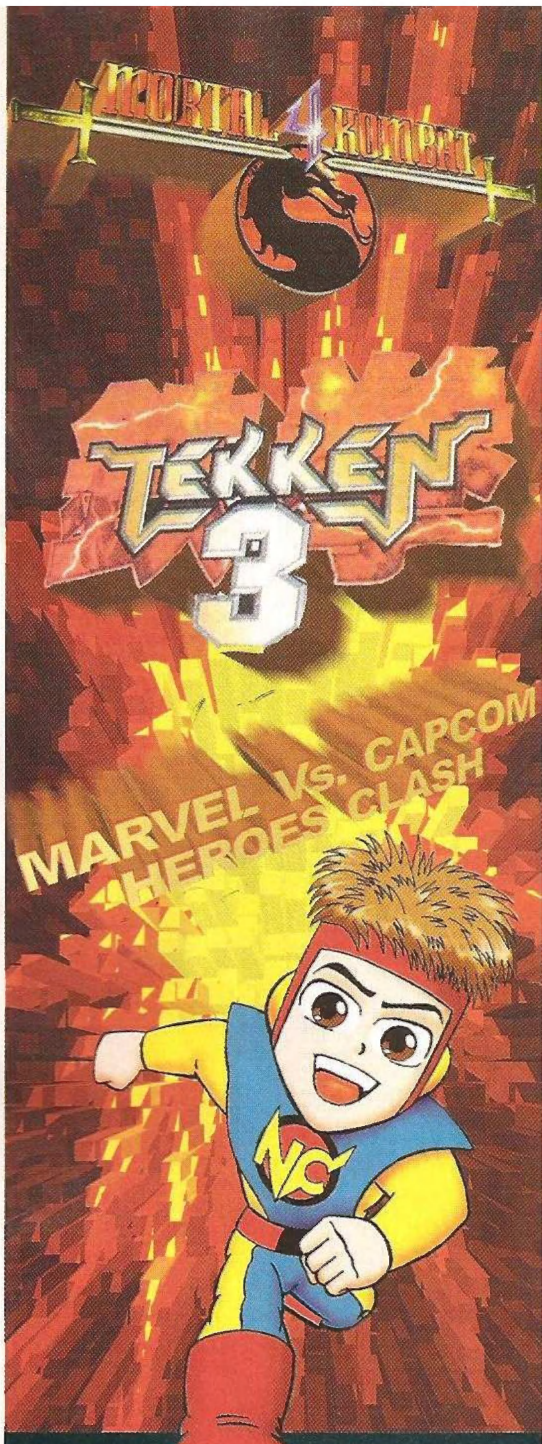
ligue 816-5667,
Ramal 420

Aí é só DETONAR!!

MORTAL KOMBAT 3

TEKKEN 3

MARVEL Vs. CAPCOM HEROES CLASH



- Aceitamos todos os cartões de crédito
- Entregas com MOTOQUEIRO na grande São Paulo
- Temos todas as marcas de Games e Arcades
- Despachamos, via Sedex, para todo o Brasil

IMPORTADORA NC
games & arcades
Fone:(011) 6971-2457
Fone/Fax:(011) 6959-1157

SUPER GAMEPOWER

PREPARE O ALHO E A CRUZ

DRACULA X CHEGA AO SATURN

E MAIS:

SOL DIVIDE (SATURN/P.STATION)

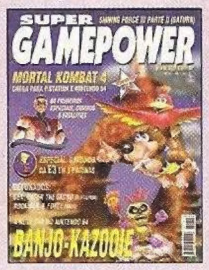
STAR SOLDIER (N64)

EM SETEMBRO NA SGP

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER

Peça os exemplares pelo telefone (011) 810-4800 ou escreva para a Dinap S/A - Caixa Postal 2505. Se preferir, peça ao seu jornaleiro

EDIÇÃO 52

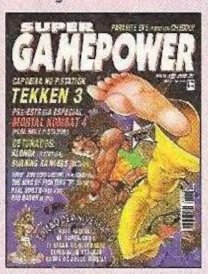


Banjo-Kazooie, Mortal Kombat 4, All Star Baseball '99 (**Nintendo 64**), Pocket Fighter, Shining Force III Scenario II, Super Tempo (**Saturn**), Breath of Fire III, Pocket Fighter, Mortal Kombat 4, Riven, Theme Hospital (**P.Station**), Rockman Forte (**SNes**), Comix Zone (**Mega**), Die By Sword, Balls of Steel (**PC**)

EDIÇÃO 51

Quake, Bomberman Hero, World Cup '98, Forsaken (**Nintendo 64**), Quake, DarkStalkers 3 (**Saturn**), Parasite Eve, San Francisco Rush, World Cup '98, Deathtrap Dungeon (**P.Station**), Mortal Kombat 4 (**arcade**), Real Bout 2 (**Neo Geo**), Starcraft, Star Wars Rebellion (**PC**), NBA Jam (**SNes** e **Mega**)

EDIÇÃO 50

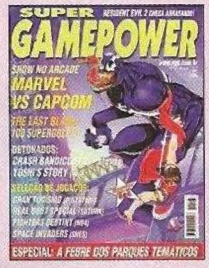


1080 Snowboarding, Rampage W. Tour (**Nintendo 64**), Burning Rangers, The House of the Dead, The King of Fighters '97 (**Saturn**), Tekken 3, Diablo, Parasite Eve, Klonoa of Wind (**P.Station**), Ultim@te Race Pro, Red Baron II (**PC**), Metal Slug 2, Real Bout 2 (**Neo Geo**), Mortal Kombat (**16 Bits**).

EDIÇÃO 49

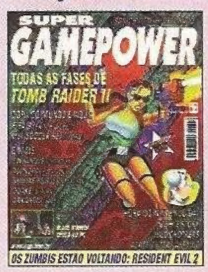
NBA in the Zone '98, Quake, Chameleon Twist (**Nintendo 64**), Azel Panzer Dragoon RPG, Rampage, (**Saturn**), Resident Evil 2, Gex, X-Men vs. Street Fighter ED (**P.Station**), Noon (**32 bits**), Marvel vs. Capcom (**arcade**), Blazing Star (**Neo Geo**), Fifa Soccer '98 (**SNes**), Yuyu Hakusho (**Mega**), Riven (**PC**)

EDIÇÃO 48



Dual Heroes, Yoshi's Story, Fighters Destiny, (**Nintendo 64**), D.J. Wars, Real Bout Special, Side Pocket 3 (**Saturn**), Klonoa, Resident Evil 2, Crash Bandicoot 2, Gran Turismo, Chocobo's Mystery (**P.Station**), Marvel Vs. Capcom, The Last Blade (**arcade**), Space Invaders (**Snes**), Strider (**Mega**), Quake 2, F/A-18 korea (**PC**)

EDIÇÃO 47



Wild Choppers, Yoshi's Story, Fifa Soccer '98 (**Nintendo 64**), Quake, Sega Touring Car, Shining Force III, Sonic R (**Saturn**), Alundra, Master of Teras Kasi, Einhander, Tomb Raider 2 (**P.Station**), The Last Blade (**Neo Geo**), Samurai Shodown 64 (**Neo Geo 64**), Arkanoid (**Snes**), NFL 98 (**Mega**)

NOVA CULTURAL

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO
Presidente: Richard Civita
Conselheiros: João Paulo J. Lopes e José Heitor C. de Almeida Prado

DIRETORIA EXECUTIVA
Diretora-Superintendente: Vera Helena M. Gomes
Diretores: Francesco Civita, Ibsen Spartacus Petrópolis, Plácido Nicoletto

SUPER GAMEPOWER

ANO 4 - Nº 53 - AGOSTO DE 1998

REDAÇÃO
Editor-Chefe: Rubem Barros
Editores Assistentes: Akira Suzuki e Ana Luísa Ponsirenas
Chefe de Arte: Karen Colosso
Assistente de Arte: Mônica Maldonado.
Consultores: Maurício Pancheri, Fábio Nobre, Spencer Stachi, André Oka (**jogos**) Maximilian Winter (**texto**)

COMERCIAL
Gerente: Francesco Civita
Gerente de produto: Martin Frankenberg

ADMINISTRAÇÃO
Gerente: Joares Barbosa

ASSINATURAS
Gerente: Wanise de Oliveira

PROMOÇÃO
Gerente: Palmira Valino

PUBLICIDADE
Gerente: Reginaldo Andrade
Contatos: Fernando Porrino, Tauana Ramos Lima, Ana Henriette

PRODUÇÃO GRÁFICA:
Coordenadora: Cláudia Roque

GamePro licenciada por: IDG INTERNATIONAL DATA GROUP

SUPERGAMEPOWER (ISSN 0104-611X) é uma publicação mensal da EDITORA NOVA CULTURAL LTDA. **Redação e Correspondência:** rua Paes Leme 524, 10º andar CEP 05424-010 - São Paulo, SP, tel. (011) 816-5667, ramal 233. **Publicidade:** (011) 816-5667, ramais 209/210/220. **Representantes:** Helenara R. de Andrade, r. gov. Agamenon Magalhães,142, apto. 1201, tel/fax (041) 264-8090, Curitiba, PR; Geraldo Nilson de Azevedo, r. Jerônimo Coelho, 280, sl. 602 tel (048) 222-6701, Florianópolis, SC.

Números atrasados: as seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque, podem ser adquiridas ao preço da última edição em banca, mais despesas de postagem. Peça ao seu jornaleiro, à distribuidora Dinap S/A – Caixa Postal 2505, CEP 06045-390 – Osasco, SP, fone (011) 810-4800, fax (011) 868- 3018, dinap.na@email.abril.com.br e www.dinap.com.br ou ligue para a nossa Central de Atendimento.
O pagamento poderá ser feito através de cheque nominal ou pelos cartões: Visa, Credicard, Diners, Sollo e American Express.

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE
EDITORA NOVA CULTURAL – A/C do Departamento de Assinaturas. Rua Paes Leme, 524, 10º andar, CEP 05424-010, S.Paulo, SP, tel. (011) 3766-2666 de 2ª a 6ª feira, das 8h às 20h, ou use o fax (011) 3766.3978.

A Nova Cultural garante aos assinantes desta publicação a restituição em reais de parte do preço já pago, correspondente aos exemplares não entregues, devidamente corrigido monetariamente, em caso de descontinuação da publicação. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague sempre com cheque nominal mediante recebimento da primeira via de nosso pedido de venda.

Fotolitos: Cybergraf, Lincyr e AD Graf. Impressa na Globo Cochrane Gráfica. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A

SUPER HIGH TECH GAME
NEO·GEO™

SNK CORPORATION SNK BLDG., 18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN TEL.: (81) 6-339-5577 FAX: (81) 6-338-7175
SNK CORPORATION OF AMERICA 20603 EARL STREET, TORRANCE, CA 90503, U.S.A. TEL.: (1)310-371-7100 FAX: (1) 310-371-0969
SNK ASIA LIMITED SUITE 807, TOWER 1, THE GATEWAY, 25 CANTON ROAD, TSIM SHA TSUI, KOWLOON, HONG KONG TEL.: (852) 2-730-0420 FAX: (852) 2-375-3203
SNK SINGAPORE PTE LTD. 7 TAMASEK BOULEVARD #12-02A SUNTEC CITY TOWER ONE SINGAPORE 038987 TEL.: (65) 336--7877 FAX: (65) 336-2270
SNK EUROPE LIMITED 2ND FLOOR, MARLBOROUGH HOUSE, 298 REGENTS PARK ROAD, LONDON, N3 2SZ ENGLAND TEL.: (44) 181-371-9911 FAX: (44) 181-371-9890
NEO GEO DO BRASIL LTDA. AV. EUCLIDES 56, JABAQUARA, CEP 04326-080, SAO PAULO, BRAZIL TEL.: (55) 11-5588-2300 FAX: (55) 11-5588-2790

© SNK 1998 NEO GEO is a Trademark of SNK corporation.

VALE UMA
Jogada
PRÊMIO
Ao recarregar seu Sports Card.*
O melhor do futebol sem ter que aguentar as besteiras do técnico.
SKATER
JVC
Na Sports Arcade quem comanda o futebol é você.
E tem mais: os melhores simuladores, jogos de luta,
corrida, tiro e pinballs prontos para serem detonados.
The Ultimate
Sports Arcade
Game Center
*Recorte e apresente este cupom ao recarregar seu Sports Card em qualquer Sports Arcade e troque por uma Jogada Prêmio.
(São Paulo) São Bento, 67 • Barão de Itapetininga, 68 • Paulista, 989 • Paulista, 1405 • (Curitiba) XV de Novembro, 246 • Shopping Mueller - Piso Cândido de Abr